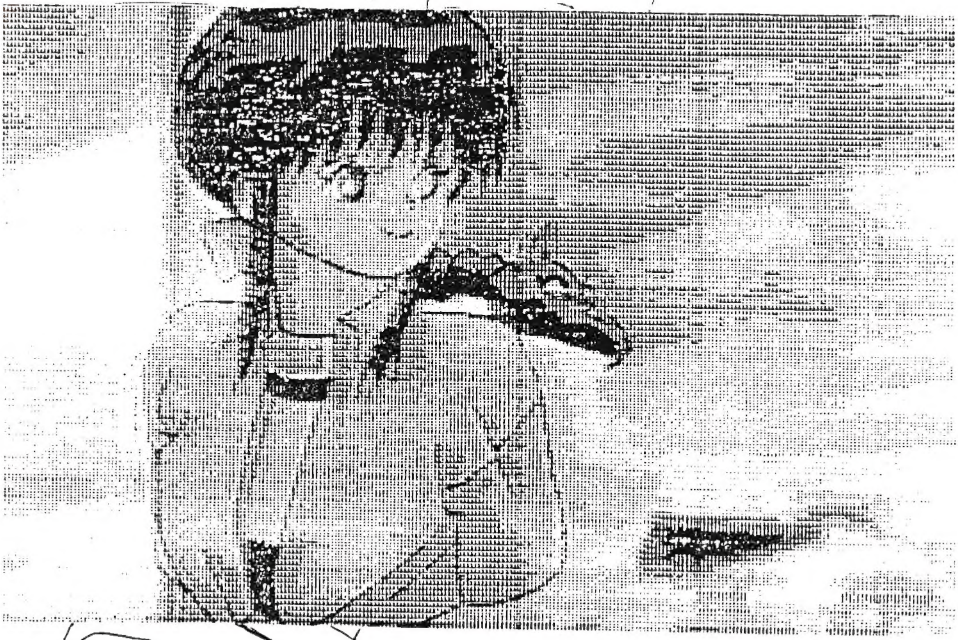
万年五月病のAlephが、ヨモギが青々と茂る絶(以)県は
豊田市からお届けします！

初夏特大号

3.5インチ2DD
1枚付！



世紀末の光のMSX！ サークル機関誌

VERNET #2

ヴァーネット

MSX/2/2+/tR

'93年度 通巻3号

付録ディスク
MSX2〜
要VRAM128K
要FM音源.

会員番号 10

VERNETサークル機関誌　VERNET#2 目次

P. 1　表紙ノ画　from 3x3EYES

P. 2　目次・残高報告

P. 3　スポーツ新聞風導入 ◀001 Aleph▶

P.P. 4〜7　【FTB】「MSX用SWORDが完成しました」
◀Extraより特別寄稿 ― 筑紫高宏氏▶

P.P. 8〜10　【FTB】「BURAI」の宣伝並びに個人的発言他
◀004 回り道康博▶

P. 11　ニーモニックラボラトリー#2
◀連載！001 Aleph▶

P.P. 11〜12　【FTB】つれづれなるままにVERNET
◀010 山口仁志 mkII▶

P. 12　付録ディスクの使い方

P. 13　【FTB】SOFT紹介#2 ◀012 NYAN▶

P. 14　【GRS】ダンテ2改造・その後

P. 15　【技術局】FM音源講座#2

P.P. 16〜23　【FTB】RPG製作に関する話
◀008・京都所司代▶

P. 24　【FTB】改造・その後編
◀001 Aleph▶

P.P. 25〜28　ゲームノベル「SHINING FORCE」
◀006 まみむめも▶

P.P. 29〜32　小説「BETRAYAL」
◀005 平岡慎介▶

P.P. 33〜44　特別企画「DANTE2改マニュアル」
◀008・京都所司代▶

グラフィック提供！まみむめもさん ― 手書き(!!)

☆お願い

みなさんの所から送られてくる原稿は、A4、A5、B5など様々ですが、今後、作業の効率を上げるため、A3判かA4判で送って下さい。折ってもらってかまいません。また、文書ファイル(パナ系)かASCIIファイル形式でセーブしたファイルをDiskで送って下さっても結構です。

☆VERNET #2☆　編集及び発行者！

〒470-03 愛知県豊田市上原町上原12-1
毅志寮2　坂田充啓　VERNET編集部

前回残額	
今回消費	
報奨金	
現cr残額	

☆VERNET #2、遂に発行!! か?

今回から、ワープロ打ちの記事が復活しました。これは、私の文字が読みにくい、という会員の皆さんの声なのでしょうか?でも、私は面倒なので手書きオンリーでいきます。(笑)
今回、F1XDやWAVYの256KB化改造を載せる!、と#1で宣言しましたが、F1シリーズは資料皆無で手のつけようがありません。誰か助けて〜(笑)。WAVY70(1ドライブのやつ)も周りにないので、誰か資料下さい。WAVY70FD2は開けてみました。が、あいている RAMの差す(挿す一かな?)所が18Pの41464用の所しかないので、256K化は無理の様です。128K化なら出来ますので、後の方に載せておきました。

———— - ————

さて、今回、Extraの会長をしておられる筑紫さんに特にお願いして(?)原稿を書いて頂きました。レベルの違いを見せつけられる様な文章にがくぜんとしてしまいます。
私はまだまだヒヨッ子(?)なので、「分周」とか、「只野和子さん」とか言われても、何を言われているのやらさっぱり理解できません。
声「何のレベルだ、何の!!」
ひええーっ、お許しを〜っ!(爆笑)
さて、話題はかわりますが、私のキーボードのついていなかったかわいそうなX1turboIIにとうとうキーボードちゃんが付きました。
「でへへへへ、WILLOWちゃんだ〜」(笑)、じゃなくて、(コットンファンの人、ごめんなさい。)名古屋の大須のオニアメ横でジャンク品のX1 turbo(CZ860C)を見付けたのです。3000yenで買って、さっそくキーボードだけをかっぱらいました。SHARPに注文すると32000yenかかりますので、これは「大吉」です。

以上の経過より、これからVERNETはX1(turboZまでのSHARP製品 — MZ286シリーズ、3500シリーズをのぞく)を守備範囲に加えることにしまたっだーし!! 私はX1はユーザー歴nカ月なので、X1ユーザの方、助けて下さいね。

グラフィック提供:筑紫高宏氏 — カラーイメージボード

[PASDO vol.3] ーさあ始めよう!〜提案〜ー

このコーナーでは、VERNETの第二の活動である「チーム組んでソフトを作って、パソケで売ってしまおう!」の方をおし進めるコーナーです。今回は投稿が何も来てないので、私が幾つかの提案をします。

◁提案A:RPG開発ツール Ve(仮称)▷
見た通りのRPGコンストラクションツールを作ろう、という計画です。Danteとは2味くらい違った物にしたいですね。実は、これは既に土台が完成しています。 ——チーム結成可能地:全国

◁提案B:AVG開発ツール Ae(仮称)▷
安易ですが、RPGがあるならAVGもあっていいでしょう。実はこれも土台は完成しています。分かった人も多いでしょうが、SQ(Soken-Quest)メインは私がほとんど組みましたが、PSGドライバ部以外All-Basicで、変数&サブルーチン表リストまであるので、とりかかりやすいと思います。プログラムの汎用性も高いです。
—チーム結成可能地:大阪

「MSX用SWORDが完成しました」

初めまして。MSXユーザーの筑紫と言います。

ちなみに、会報は、縮小コピーしてワープロすると、いっぱい入ります。B4判などに打ち出して、A5判に縮小コピーするといいです。

DOS2は、DOS2カートリッジがなくても動くようなことが書いてありましたので、びっくりしました。しかし、RAMがないとだめみたいですね。小倉や福岡では、D-RAMを発見できませんでした。8KバイトのS-RAM（福岡のみ）と、Z80は見かけたのですが。

BASICのプログラムですが、ぼくはアスキー形式でセーブしています。アスキー形式だと、他の機種に移植しやすいし、LHAで圧縮すると、この形式のほうがサイズが小さくなります。更に、注意点として、BASICのREM命令などで、プログラム名（バージョンも）、作成年月日、機種、簡単なコメントなどはつけるようにします。でないと、あとで、いったい、何の機種用で、何のプログラムだったのかすぐには分からなくなります。

ちなみに、ぼくのFS-A1WXは、リセットすると、S-RAMが破壊されると言う、不幸な環境にあります。よって、漢字モードでは、漢字を見ることしかできません。下手に、変換モードに入ったら、ぷっつんして、何もキーを受け付けなることがあります。

YJKのことについて書いてありましたが、MSX2+では、たぶん、RGBは各5ビットで、MSX2のと互換（3ビット）の方法は、MSX2のコードを上位に割り当てて、残りの2ビットをゼロとしていると思います。D/Aコンバータも1つで済みますし。よって、MSX、MSX2、MSX2+では、微妙な部分では、色が異なっているかも知れません。

EXHCOPY（X1用）やWING（S-OS用、WZD形式ソース・ジェネレータ）は、Oh!Xに投稿しましたが、どうもボツられたようです。Oh!Xは、昔は、投稿すると、シャープ・ペンシルを送ってくれました（そして、それっきり）。今も愛用しています。なかなかいいです（Oh!MZ時代のものが質がいいです）。現在は、投稿しても、何も連絡ないです。

MSX用のSWORDは、Oh!Xに投稿しましたが（3月始め頃だったと思う）、今の所連絡がありません。ボツられる（こちらで判断するしかない）ことがありましたら、どっかで配付したいです。坂田さんのturboRの動作レポートでは、動いたようです。これで、MSX2+、MSX2、turboRで動くことが確認されました。ちなみに、MSX1でも動く様に作られています。と言うか、MSX1用として作られています。パッドの対応で、「BボタンがESCなのがちょっと」言うことでしたが、2ボタンなので、選択は悩みました。スペース・キーはAボタンで決まりですが、BをRETにするか、ESCにするかでした。88の8MHzモードの1.5倍速っ感じだそうですが、このは、VDPのウェイトのためにそう感じられると思います。R800のスピードなら、（CPU自体のスピードが）3倍速くらいのはずです。ちなみに、特殊ワークをVRAMに置いているので、アセンブルとかすると、ガクンとスピードが落ちます。MSX用SWORDの1番の売りは、表示スピードです。その前に、MSXのインター・スロット・コールについて触れます。EXTRAに、MSXのインター・スロット・コールついて、色々書きましたが、だいたいインター・スロット・コール自体の処理に、1500〜2000クロックほどかかります。ちょっと脱線しますが、MSXでは、60秒に1回、VDPから割り込みがかかります。仮に、インター・スロット・コールに1750クロックかかるとすると、CPUのスピードの3%ほどが食われます。MSX用SWORDのモニタから、タイマ・フックをダンプして見ると、使用されていました。と言うことは、6%くらいが無条件に食われることになります（DOS時）。これに、キー・スキャンや、どっかのタイマ・フック乗っ取りの処理を入れると、10%±数%くらいCPUのスピードを食われているかも知れません。X1のSWORDの1文字あたりの表示は、900クロックと言うところで、MSX（BIOS）では、ウェイトも入るし（CPU、VDPとも）、X1に比べて複雑な処理をしていますので、1400クロックあたりと見積もります。これにインター・スロット・コールを1500クロックと見積もって、計2900クロックと言うところと思います。直接BIOSコールを（DOSから）行う場合、MSX用SWORDでは、MSX系の文字列プリントでは、計算上では、1文字42クロックくらいで書き込むので（スクロールを伴わず、コントロール・コードを含まない場合）、60倍速は出るかなってとこです。1文字プリントでは、「CALL #PRINT」とし、CALL命令からリターンまでが、115クロックです（行末除く）。20倍速は出るかも知れません。いずれも、見積もりなので、実際には何割か違っていると思います。なお、スクロールは、転送自体に主な時間を

9

▷復活のO.S.（アウトサイド・スペース）のコーナーです。｜［付録ディスクのお話］ 付録ディスクでは、

食われるので、あまり高速化ができないです。ちなみに、X1用SWORDの約18倍で、#PRINT呼び出し（CALL #PRINTをたくさん並べる）では6〜7倍です（MSX2+、3.58MHz時）。ただし、ゲームとかでは表示ばかりしている訳ではないし、空ループで時間待ちをしていたりすると、MSX本来のスピードに近づきます（通常、4MHz、ノーウェイト用に調整してあるはずです）。RAMディスクは、VRAMのサイズに合わせて、自動的に確保し、オリジナルの簡易マシン語モニタより、初期化できます。ディスク専用ですが（要MSX-DOS）、自作のCMTアクセスのプログラムがあり、シャープのS-OS、X1、MZ-1500系、MZ-2000系などの読み書きができます（位相反転機能あり）。VDPのアクセスはやっかいで、「MSXテクニカル・ハンドブック」の情報では足りません。画面の80桁切り替えは、ハンドブックの通りにやっても動きませんでした。ディスクの扱いは、320Kのイメージです。簡易モニタより、初期化などが行え、さらに、S-OSのイメージとMSX-DOS間でファイルの転送が行えます（アスキー・ファイルのコード変換機能あり）。

深谷さんのS-OS用のCAMEL DE TRYは、回転処理をやっていて、すごいです。マシン語バリバリのゲーム・ソフトも作れるし、尊敬しています。X1平和研究所と言うサークルをやっていて、こちらのサークルもすごいです。会員数も多いし、テクニカルな記事も多いし、それ以外の記事も多いし、更に原価くらいでやっています（Vol.3はB5判108ページほどで、文字は小さくぎっしりで、すさまじかったです）。X1ユーザーなら、チェック要です。CAMELは、画面のバッファを持っていて、表示の時に、前の画面と同じ部分のキャラは、書き換えずにスキップするようにできています。でも、MSX用SWORDでは、全部書き換えたほうが速いので、ベタ書きモードをつけて貰いました。turboRでは、速すぎるようですね（何かうれしい）。WXでも、5.37MHzモードのベタだと、コントロールが難しくなります。

turboRのPCMについて、坂田さんに教えて貰いましたが、色な数値は、手紙にあった言葉の「ドンブリ算」って感じですね。MSXでは、もともと、21.477MHzを分周して、全部まかなっていますが、turboRでは、R800には、CPUクロックの4倍のクロックを入れないといけないそうなので、CPUをぎりぎりのスピードで動かすため、別に28.636MHzをつけたと思います。システム・タイマが3.991μsだそうですが、これから逆算すると、21.477MHzでは85.630分周、28.636MHz114.287分周となります。これから一番近い86、114分周で逆算すると、4.004μsと3.981μsになります。と言う訳で、小数点は信用できません（ひとつ多い値や少ない値では、これよりもはずれる）。PCMのサンプリング・レートは15.7500kHzだそうで、こちらも計算してみます。1364分周と1818分周です。逆算すると、15,745.8Hzと15,751.6Hzです。15.75kHzと言う表現なら正しい値です。15.745kHz〜15.754999kHzとすれば、21.477MHzは、1364〜1364となり1364と確定し、28.636MHzは、1818〜1818となり1818と確定します（周波数は、15.7458kHzと15.7516kHz）。今度は63.5μsです。63.45μs〜63.549999μsです。21.477MHzでは、1363〜1364で、28.636MHzでは、1817〜1819になります。と言う訳で、周波数は、21.477MHzを使用していた場合、1364分周、15.746kHz、63.509μs、28.636MHzを使用していた場合、1818分周、15.752kHz、63.486μsと言うことになります。みなみに、21.636MHzを1820分周すると、ちょっきりNTSC方式の水平走査の周波数と同じになります（15.734kHz、63.556μs）。

PCMの中心値が127で、1〜255が使われているそうですが。データの使用範囲が分かり、うれしいです。でも、この中心値には疑問があり、これでは－126〜＋128となってしまい、±のバランスが取りません。これを間違いとし、128を中心値とすれば、－127〜＋127となり、バランスが取ります。よって、本当の中心値は128と思います。

プログラムについてですが、EXHCOPYより、ハードに依存する部分と、そうでない部分を分けて作るようにしています。そうすると、他機種に移植しやすいです。MSX用SWORDは、この処理は徹底していなかったですが、移植しやすいように作っています。よって、今MZ-700／1500用のオリジナルSWORDを作っていますが、MSX用の表示ルーチンを改良して、移植しました。今は、BEEP音と、プリンタ出力、ファイル関係以外は動いています。よって、アスキー・コードもコントロール・コードもMSX版と同じです。カーソルは、反転パターンで、カーソルななめ移動もそのままです。例えば、内部であっても、表示は、ルーチンを直接呼び出さず、ジャンプ・テーブルを介するようにしています。サブ・ルーチンも、2タイプに別れており、すべて保存系とすべて

MSX BASICのタイトルを出さずに BASICを立ち上げています。ひまな人はブートセクタを

破壊系てず。すべて破壊とすれば、仕様を変更して、破壊されるレジスタが増えても、上位のルーチンで、そのレジスタを保存するように書き換えなくてよいてす（上位ルーチンは、いらぬ期待をしていない）。よって、逆に遅くなる部分もでてきますが、肝心な部分をぎりぎりに高速化するので、全体的には速くなります。なお、SWORDのルーチンで、裏レジスタやインデックス・レジスタまで保存すると、スピード・ダウンしてしまうので、下位のルーチンでも、使用しないか、保存するようにしています。

```
#GETKY:
        PUSH    HL
        PUSH    DE
        PUSH    BC
        CALL    @GETKY
        POP     BC
        POP     DE
        POP     HL
        RET
```

MSX用SWORDやオリジナル700／1500用SWORDでは上のようになっていたります。ルーチンは、あとあとのことを考え、入力と出力、破壊レジスタ、場合によっては参照ワーク、そのルーチンの動作、例えば「任意のFDのモータをONする」などを書きます。更に、注意事項があれば、そのことも書き、レジスタ定数を駆使したルーチンでは、レジスタ・マップも書いて置きます。あと、一定の汎用な動作をするルーチンを、ライブラリとして種類別に集めておくとよいです。MSX-DOSのファイル関係では、DE入力にFCBのアドレスをセットしてコールすると、そのファイルをオープンするルーチンやクローズするルーチンなどを用意しています。このような汎用のルーチンを少しずつ集めることにより、大きなプログラムが作りやすくなります。ときどきバージョン・アップとかします。

そう言えば、グラフィックの引きのばしと言うのがありましたが、ちなみに、MSX（ファミコン）とパソコンのドット比は4:3です。ただし、VGA系（640×480ドット）やラップ・トップは、ドットが正方形のようなので、1.172:1と言うところです。

セーラームーンは、今、オープニングとアイキャッチャーとエンディングとセーラー戦士の使い回しのパターン（美奈子ちゃん除く）と只野和子の作画が良いです。いつも、よくもこれだけ極めたものだと感心してしまいます。特に、只野和子さんのときは、長い間、あれだけのレベルを維持できるのは驚異的です。その他の作画はかなりダウンしてしまったようです。

本屋に行ったら、「MSXturboRテクニカル・ハンドブック」と言う本があったので、買ってきました。B5判192ページ2,500円です。1ページ、37桁×35行＝1,295文字と言うところです。ところで、「日本語MSX-DOS2テクニカル・ハンドブック」とか言う本はあるのでしょうか。ふむふむ、turboRでは、V9958を8μsの間隔以上でアクセスするように、ウェイトがかけられると書いてあります。システム・タイマが、3.911μsとありますが、これだと、21.477MHzでは84分周、28.636MHzでは112分周で、共に3.911111（1がずっと続く）μsとなり、数値は正しいです（3.991と言うのは書き間違いだったのでしょう）。と言う訳で、システム・タイマの最も正確な値が分かりました。

えっと、turboRでは、VDPではハードでウェイトをかけてありますが、他のI/Oには、ウェイトをかけてないようですね（てっきり、かけてあると思っていた。問題あり）。あっそうそう、R800は、10倍速以上と書いてあるけど、7〜8倍ってところではないでしょうか。ぼくは、Z80 4MHzノー・ウェイトの6倍くらいと思っていました。ちなみに、ぼく式のCPUのスピードのおおまかな計算方法は、「LD A,数値」の実行を目安としています（Z80）。31μsごとに、280nsでリフレッシュと言うことは、222クロックの周期で、2クロックのウェイトが、リフレッシュのために入ると言うことですね。この解説書にも、PCMは15.7500kHzと書いてあります。前にも書いた通り、この数値は信用できません（規格を作ったアスキーの本なのに、これでは、ユーザーが解析した本みたいですね）。ちなみに、数値の誤差の性質は、次のようなものがあります。四捨五入をしたもの、ある桁より切り捨てたものです。一番やっかいなものが、まるめた、あるいは誤差のある数値より計算した数値で、近い数値ではありますが、数字のどの部分からかがでたらめです。サンプリング・レートの7.8750kHz、5.2500kHz、3.9375kHzは、それぞれ、15.7500kHzの2、3、4で割り切れます。よって、ほかの数値より、正確な数値を

6

解析してみて下さい。BELOS.SYSは実は何の意味ももっていません。(笑) アンリストがか

絞り込むことが不可能であり、15.7500kHz以外の小数点は、特に信頼できないことになります。なお、結論としては、前に書いた通り、15.7458kHzと15.7516kHzのどちらかと思われ、システム・タイマとは同期していません。PCMの0レベルも、この解説書では、127となっており、前に書いたように、どうも納得いきません。あと、VDPとOPLLは、いずれ見ていこうと思います。

えっと、そうそう、PCMのサンプリング・レートの結論として、28,636MHzのほうは、R800のためのクロックで、あくまでメインは21.477MHzと考えられます。システム・タイマも矛盾しないです。NTSC方式の水平周波数では、MSX1のドット・クロックの5.369MHzでは、341.5ドット周期となります。更に、1364÷4＝341の、意味しんな値より、MSXの水平走査の周波数は、21.477MHz÷(341×4)＝約15.746kHzで、この周波数をPCMのタイマに利用していると思われます。と言う訳で、次のような周波数（約）と思われます。

15.745 801 119 701 41 kHz
7.872 900 559 850 701kHz
5.248 600 373 233 804kHz
3.936 450 279 925 353kHz

YJK方式は、内部はで、計算値を四捨五入または小数点切り捨てして、RGB各5ビットに変換していると思います（この内部的なことに触れて欲しかった）。YJKの色の組み合わせは17ビットあり、131,072色分なのに、19,268色なのは、とりもなおさず、計算結果が「同じRGBの配合になる」組み合わせを除いたためと思われます。おっと、RGBは5ビットと書いてあった。

ちなみに、ぼくのWXでは、CALL KANJI3とすると、画面が左によってしまいます。S-RAMはリセット（あるいは電源ON）しなければ破壊されないようです。S-RAMの仕様が分かれば、ディスクにセーブ・ロードすることにより、漢字入力をすくえると思えるので知りたいです。

MSX用SWORDは、V1.11にバージョン・アップしました。V1.00では、コントロール・コードが続くと、その度に、VDPアドレスが再設定されましたが、V1.11では、表示ルーチンのコントロール・コードをチェックする、次の部分（プログラム）を書き換えるだけで、コントロール・コードの連続ではVDPをアクセスしないようになり、コントロール・コードの表示が、少し速くなりました。

EXHCOPY V3.0による、セーラームーンを打ち出したのを送ります。だいたい全部、只野和子さんが作画監督のときのものです（見れば見れ程、惚れ惚れします）。縮小するなりして使って貰えると嬉しいです。EXHCOPY V3.0は、印刷のパターンの近付けてありますが、ドットが円でないので、あと一歩です。このアルゴリズムの詳細が分かりません。V3.0のアルゴリズムでも、参考文献なしのオリジナルで、苦労しました。印刷のアルゴリズムは、ななめ線の交点がドットで、すべてが同じ濃度とすれば、（輝度）50%までが黒のまるい点、50%を越えると交点に囲まれた部分（白い部分）がまるくなります。ちょうど50%だと、つりあって、チェッカー状になります。問題は輪郭です。黒と白のまるが切り替わるところのアルゴリズムの詳細が分からないです。どっかの本には載っているだろうけど。新聞とか見ると、CGのメタボールって感じで、黒の円の一部が白の円に食われたりしています（正と負のメタボールだろうか）。やっぱりこの印刷のパターンにこだわりたいです。プリンタ打ち出しは、輝度を加算していって、溢れをプリンタのドットとすれば簡単ですし、解像度も落ちませんが、コピーすると、つぶれたりとんだりしやすいです。CZ-8BV1による取り込みで、ななめの線が入り、更に、細かいニュアンスが潰れるので、顔アップでないとだめです。更に、MZ-1P17は、横の解像度が1.5ドット程度なので、黒く潰れやすいです。只野さんの回は、思い入れがあるのか、うさぎちゃんの表情が特にうまいです。ホントうまい。ちょっと、亜美ちゃんの左目が大きくなりがちの時があります。

最終日付1993-3-29

☆SRAMについては、SLOT 3-3に接続されているという未確認情報を得ています。SONYやHAL研のSRAMは間違いなく3-3につながっていますが、(ASCAT-MSXしま#4) 松下はどうでしょう？ちなみに、SLOT 3-3は #143 です。私はプリンタ周りには手を出していませんので、EXHCOPY関連の記事は分かりません。そうそう、FM-R60のソフトで、EXHCOPYというのがありましたよ。——S-OS SWORD MSXを入手したい人は、直接Extraへ問い合わせて下さい。

Extra 問い合わせ先 (Aleph・記)

〒811-42 福岡県遠賀郡岡垣町戸切794-3
筑紫高宏 様

…てあります。（はずかしいから…）はずし方を知っている人、どうぞはずして笑って下さい。

◀004回随康博▶　「ＢＵＲＡＩ」の宣伝並びに個人的発言

「ブライ」・・・。初めて聞く人には、この言葉が何を意味しているかわからないだろうが、これにはちゃんとした意味があるのである。その意味とは・・・。教えない。だって、教えたら、まだやっていない人に悪いもんね。「ブライ」の意味をしりたい人は、早速お店へ行って、「ＢＵＲＡＩ上巻」と「ＢＵＲＡＩ下巻完結編」を買おう！！

さて、このブライと言うゲーム、かなり多機種に渡って発売されている。まず、いわずと知れたＭＳＸ（そりゃ、発売されてなきゃこんなこと書けないだろ！・・・とはいえ、下巻が出たのは去年の10月だけど）、ＰＣ－88（上巻のみ／皆さん、ＭＳＸユーザーでほんとによかったですね）、ＰＣ－98、ＦＭ－ＴＯＷＮＳ。さらに、ゲーム機では、ＰＣエンジン ＣＤ－ＲＯＭ²、ＭＥＧＡ－ＣＤ、スーパーファミコンで「ＢＵＲＡＩ 八玉の勇士伝説」（パソコン版の上巻と同じ）が、さらにさらにＰＣエンジン ＳＵＰＥＲ ＣＤ－ＲＯＭ²では「ブライⅡ 闇皇帝の逆襲」（パソコン版 下巻完結編の後半がちょっと違う版／詳細不明）、とまあこんな具合に（ふぅー、かなり宣伝したな）。005の平岡君、君も借りようなどとせず、自分で買いたまえ、うん。（１知人としての発言。関係のない方々にかけたご迷惑に関する苦情は、平岡君の方で受け付けております）

さて、この「ブライ」、原作を飯島健男氏が、イラストを荒木信吾氏＆姫野美智氏が手掛けている。内容はと言いますと・・・惑星キプロスでの話で、6000年前に光神リスクと闇神ダールとが戦い、リスクの側が勝利し、キプロスは光に包まれ、ダールは封印されてしまった。（これ、まだやってない人もいるのに書いてもよかったのかな・・・ああ不安）・・・おしまい。うーん、これではますますわけがわからないかも。もうちょっと言うと、それから6000年後（つまり今ね）、ビドー・クレラントなる人物がダールを蘇らせ、部下の七獣将と共に侵攻を開始する。・・・今度こそおしまい。これ以上書いたら、きりがない。続きは、自分で確かめておくれ。

結局言いたかったのは、ブライは面白いから買っておくれ、と言うことである。ただ、話に入り込めないと、結構つらいものがあるかもしれない。上巻のほうは発売されてから結構たつから、かなり安く手に入れられるんじゃないかな。定価は、8800円。

よし、ついでだ。小説版のブライの宣伝もしてしまおう。小学館から発売されているＢＵＲＡＩは、これ（ＶＥＲＮＥＴ＃２／もし、また名前が変わっ

P.S. 大須商店街の広さは日本橋の半くらい、ソフマップ（ウソマップ）はないし、J&Pも1つしかない。大阪に帰りたいよー。（大須まで往復1400円かかってしまうAleph）

ていたら、それね）がでるころにはおそらくｖｏｌ．４まででているだろう。
ＢＵＲＡＩ外伝の覇竜の神座もでていることだろうね。小説版はゲームの内容とは全っ然違うから、ゲームをやった人でもまた楽しめるだろう。登場キャラクターも一緒だし、ゲーム版をやった人ならすぐ世界に入り込めるだろうから、いいかも知れない。
結局何が言いたかったのだろうか。うーん・・・わからない。まあ要するに、みんなブライをやろうと、こんなところではないだろうか。ブライは、やればのめり込む人はのめり込む。個人的には、ブライ専門のコーナーがあってもいいかと・・・。（と、さりげなく坂田氏に開設を迫る／投稿者がいなく、企画倒れになるかもしれないけど）ということで、御意見並びに御感想があれば、（なければ、こんなに空しいものはない）ＶＥＲＮＥＴ編集部まで。
（あ、これは私が書くことではないか）

。ゲームの宣伝ですか。どうも、このサークルには回し者が多い様ですね。（おまえだ！／笑）
ところで、私の事を「坂田氏」と書くのは、どうかこれっきりにして下さい。
「Aleph」と書いてくれると一番うれしいです。（べつに、「会長」でもいいけど。）
さて、004回り道君は、さらにもう一通投稿してくれています。個人攻撃の色が強い文章で、しかもMSXとあまり（全然）関係のない投稿ですが、げてもの食いのつもりで（失礼！）載せてしまいましょう！（Aleph・記）

今度のは、書いている本人でさえ何を書いているのかわからないので、読まなくても結構。さて、前書き終わり。では、本題に入ろう。
「ＶＥＲＮＥＴ」の前身(と言っても、この名が使われたのはただ一度だけ)である「ミケちゃん通信」(名前が変わったわけがわかる気がする・・・ふぅ)に「三毛猫倶楽部」なるフリートークボードがあった。しっかーし!!で、ある。「ＶＥＲＮＥＴ」には、その手のものがなーい!!のである。あー、もしかすると必要はないものなのだろうか。んじゃ、なくてもいいか。・・・って、それじゃあこれはいったいなんのために書いたんだよっ!!となるので、やっぱり必要なんだろう(なんていい加減な)。あ、そうか。ひょっとして、投稿者がいなかったから、自然消滅してしまったのかも。やっぱりなくてもいいか。いやいや・・・・・・(心の中で葛藤状態)・・・やっぱりいる!!坂田様ぁ(あぁ気持ち悪い)、そんなわけですから、その手のコーナーを作って下さいまし。・・・言うことは言った。あとは、結果を待つのみ。
しかし、フリートークボードができたとしても、投稿者がなくては話にならないな。そこで、１つ提案をする。それは、会員全員が毎回投稿する、ということだ(坂田氏はおお喜び!!)。無理なことかも知れないが、これぐらい心掛ければ、それなりの投稿が集まることだろう(しかし、全員が心掛けるだけでは、何も集まらない／そこのあんたのことだよ)。
それから気付いたことなんだが、ＭＳＸに関することより、それ以外の方が多い気がする(するんじゃなく、実際に多い)。それだけである。やっぱり、ＭＳＸは見放されつつあるのだろうか。なんか寂しい。ＭＳＸ・ＦＡＮも隔月になったし、このまま落ちゆくのだろうか。
最後に１つ。私のように、個人(例:005 平岡慎介氏)を攻撃するのはやめよう。友達をなくすハメになりかねないから。(終始意味不明)

お題 005 平岡慎介氏へのささやかなる個人的発言

題の通り、平岡氏に対する個人的な意見を書く。と言うわけだから、彼に恨みのある人(結構いる(かも知れない)んだ、これが)、興味のある人(いるのか、そんなやつ)以外には、是非読み飛ばしていただきたい。・・・・ふふふ、皆さん、まだ見ていますね。そう、ここは彼に恨み、興味などなくても、十分お楽しみいただける(本人を除く)、実に素晴らしい場所なのです。

では、皆さんが楽しめるよう、これ(ＶＥＲＮＥＴ)に連載中の「ＢＥＴＲＡＹＡＬ」を使おう。このＢＥＴＲＡＹＡＬ、読まれた方は知っていると思うが、第二回の方ははっきり言って読めない!!のである(本当は読む気力があれば読めるけどね)。あれは、おそらく読んだ人の方が少ないだろう(最初の数行を読んだ人は含まず)。今これを読んでいる平岡君よ。少しは載る時のことを考えて書かんかい!!連載なんだから、100%載ることはわかっているだろう(ＶＥＲＮＥＴが自然消滅した時には知らないが)。君も高二(になれたよな、おい!!)なら、少しは頭を働かせたまえ(もう言いたい放題!!)。しかも、このペースでいくと、完結まで何年かかるかわからないそうではないか(まるで小説版ブライみたい)。我がＩＱ2000の頭脳(こらこら!!)が考えた所によると、読み続ける人は、よほど暇、もとい熱心な人に限られてくる。ようするに、読むのは作者である君のみ!!になるのである(ああ極論)。勿論、これはこのままいった場合のことであるから、今なら避けることもできる。・・・書いているうちに、だんだん彼が哀れに思えてきた。そこで、これを読んでいる奇特な平岡君に、とっておきの秘策を授けようではないか。

さて、その秘策であるが、まず用意するものを言おう。読者(当然!!)、書くもの、ＶＥＲＮＥＴ#1のBETの第二回のページ、とまあこんなもんだろうか。では、次の手順で実験してもらおう。ここを読んでいる方もどうぞ。

① 会話の部分を削除する。(この段階で約三分の二)
② 削除した部分に、前後がつながるように文章を入れる。(これでほぼ元の量)
③ 不必要と思われる文を切って切って切りまくる。(これで十分の一から二十分の一)
④ 文面を整える。(これで五分の一から十分の一)

平岡君、無事に成功しただろうか。話が多少(!?)変わってしまうのは、やむを得ない副作用というやつである。この方法さえ使えば、一年分(つまり六回分)を一回分で済ませられるのだから、これはすごい。いやあ、よかったよかった。

(ここでおもいっきり中略)

と言うわけで、この方法を使わずに次回平岡君が投稿した場合、ＢＥＴＲＡＹＡＬはこのＶＥＲＮＥＴから姿を消すことになる。あ、それから平岡君、秘策についての謝礼は、500Cr.程度でいいぞ、うん。004に振り込んでおいてくれ(ＶＥＲＮＥＴは銀行か!!)。ではまた会おう、読者の諸君!!(すぐ会えるって!!)

○こら困り道! VERNETが自然消滅などと、縁義の悪いことを書くでない!! ――、ところで、これは文章のまとめ方の話の様ですが…
VERNETはMSXのサークルだった様な気がするのですが、気のせいですか?(声「そうそう」) これでいい様な気も…(声「それ、もう一声」) まっいいか。(「笑」) ところで、前頁の話ですが、フリートークボードとはこの様なページのことです。目次には[FTB]と示してあります。個人宛のメールも、相手の会員番号と個人宛であることを明記して下されば、次回発送時に同封します。それから、全員毎回投稿の話ですが、少し前にExtraさんで実施された様です。しかし、あまり効果が上がらなかった様なので、とり合えずは見合わせます。(Aleph・記)

ニーモニックラボラトリー #2 ～レジスタについて～ ◀連載：Aleph▶

さて、前回の続きです。CPUには、BASICの変数に相当する、「レジスタ」なるものが存在します。
その種類は次の通りです。

AFレジスタ
(Aレジスタ) (Fレジスタ) S Z H P/V N Cy
7 6 5 4 3 2 1 0 7 6 5 4 3 2 1 0

BC, DE, HLレジスタ
(B, D, Hレジスタ) (C, E, Lレジスタ)
7 6 5 4 3 2 1 0 7 6 5 4 3 2 1 0

SPレジスタ
(スタック ポインター)
7 6 5 4 3 2 1 0 7 6 5 4 3 2 1 0

PCレジスタ
(プログラムカウンター)
7 6 5 4 3 2 1 0 7 6 5 4 3 2 1 0

IX, IYレジスタ
(IXL, IYL) (IXH, IYH)
(インデックスレジスター)
7 6 5 4 3 2 1 0 7 6 5 4 3 2 1 0

Rレジスタ
(乱? 数)
7 6 5 4 3 2 1 0

Iレジスタ
7 6 5 4 3 2 1 0

- Aレジスタ：アキュムレータ(加算器)レジスタです。ほとんどの演算はこのレジスタで行なわれます。
- Fレジスタ：フラグレジスタです。計算結果によいろいろに変化します。たとえば、計算結果が0になった時はZ(ゼロ)フラグが1になり、0でない時は0になります。
- BC, DE, HLレジスタ：いわゆる汎用レジスタで0～7の8ビットで使用する他に、BC, DEの様に16ビット単位で扱うことも出来ます
- SPレジスタ：メモリのどこかを指していて、リターンアドレスやPUSH(保管)したデータをそこへためておくスタックポインタを示します。
- IX, IYレジスタ：足し算と組み合わせて使用できるレジスタですが、8ビット単位で使う裏技(?)があり
- Rレジスタ：乱数ではありませんが、ワットで常に異なった数が入っています

※今回はスペースの都合でこれだけです。次回はロード(LD)からです。
〔だれかかわって～!!（笑)〕

つれづれなるままにVERNET

題字：山口仁志

◀010 山口仁志mkⅡ▶

前回につづいて今回もお呼びがかかって感謝感激雨霰の山口仁志mkⅡです。
さて前回では自分の趣味に走りまくったわけですが、どうやら爆弾は来なかったようですので
今回もあんな感じでいきます。（タカビー…♪)

……その1なんて書いたから………
……え、えっいやっ単なる独り言です。
さあ、今月も私の独断だっ！ちっとばかし古いが「WORLD HE-ROS」だ。このゲームの私にとっての第一印象は「色使いがダッセー!!」でした。丁度、格闘ゲームの乱発時期(?)でなんとなくコインを入れる気にならなかったのだ。大体、私は格闘ゲームが苦手なのである。
しかし、世の中奇妙なもので、このゲームが出回ってから「オーラバード!」と、のたまってはパンチを入れてくる奴が増えてきた。聞けば「ジャンヌ親衛隊」だそうである。(げげぼ) あまりにしつこいので私は、とりあえず

独断ARCADE
その2
「WORLD HEROS」

コインを入れてジャンヌをえらんだ。
で、ぶっとんだ。Bボタン一発!!
ジャンヌ炎の往復ビンターッ!! びしびし
ああ、私はコロリと転んでしまった。
リーの方が使いやすいと知っていてもジャンヌしか目に入らない…。
くそー、ラスプーチンがうっとーしい。
投げが弱いよー etc etc…
と、言うわけで私はまだクリアーしてません。史実のジャンヌは聖なる処女(おとめ)だがこのゲームのような「女王様ジャンヌ」も捨てがたい。クリアーが非常に困難だと悟った私は、現在ではひたすらに「往復ビンタ」にこだわってます。
……でも、もう置いてない━!!

1992、SNK
まあ、NEO-GEOもってりゃ
いつでもできるね…。

[CINEMA]

「ブレード・ランナー 最終版」

ブレード・ランナー…… 私はこの映画を何回見ただろう。公開されてから既に10年以上たつのに、この映画は見れば見るほど面しろく、せつなく、悲しくなっていくのです。ストーリーは、地球外で強制労働につかされているヒューマノイド、ここでは「レプリカント」と呼ばれる5人の男女が地球へ逃亡してくるのです。はるかに人間の能力を超越した力をもつ彼らを専門に狩るのが彼ら「ブレードランナー」と呼ばれる者たちで、両者の間の死闘が描かれるのであります。一見単純な話に見えるが、そこに狩る側と狩られる側の心情、人間性が見えかくれし、物語を重厚にしている。ストーリーもさることながら、この映画の未来感は現在のSF映画、マンガ、小説に量りしれない影響を与えている。ゲームでも「スナッチャー」などは、まさしく95%まで、この映画のパクリであり、「サイレント・メビウス」なども80%はパクっている。地面が見えないほどに林立するビル群、その下を虫のようにあるきまわる人種ごたまぜの人間達、永久に降りつづける酸性雨、そして、その頭上を飛ぶポリススピナー、さらに主人公の持つ銃(ブラスター)まで何を見ても、すごいインパクトである。さて最終版と言うことで何が変わったかと言うと物語中全 に流れる主人公の狂言廻しがなくなり、1.2分ほどの追加シーン、そしてラストのちょっとした変化ぐらいなものだ。はっきり言ってフリークでなければ気づかないぐらいである。初めて見られる方には、「完全版」の方をおすすめする。とにかく一生忘れられない映画であることは保障する。

/ 1992年度作品. アメリカ映画

12 ⇒

今回はCDは見るべきものが無かったので書きませんでした。(日本のテク)の未来は暗い……。)いやー、新しい生活が始まっていそがしくっていそがしくって…こんな手抜きになっちゃいました。みなさんは新しい生活になれましたか? 僕もクラブを決めたことだし(言えぬ! 漫研とはとても言えぬ!)次回、もしお呼びがかかったら(かからなくても何かおくるぜ、へへへ)ちゃんとページをうめますのでこれからもよろしくお願いします。あっ、例によって不幸の手紙、小づつみ爆弾は坂田さんの所へ送って下さい。んじゃーね…こが、ぐぐ…。

↑ おいおい!!(Aleph)

☆「乱入野郎」2次め「山口仁志 Mk II」さんの記事でーす。走ってますねー。ブレードランナー最終版ですかー。ぜひ見たいですねー。さっそくかりて来て、見ることにします。ところで、VERNETの正規会員の中で、MSXの記事をちゃんと書いているのは一体何人いるでしょう?

グラフィック: Aleph (HBI-V1)

とりあえずヴェルダンディで 阿を継いでみたりする〜
印刷ケレ失敗かな?

付録ディスク 使い方

CTRLを押しながら立ち上げて下さい。
正常に立ち上がると、画面にディードリットとコマンド群が現れます。立ち上げに失敗したら、その旨が画面に表示されますので、CTRLをおしながらRESETして下さい。どうしても立ち上がらない時は、BASICから「RUN"VERNET.XD"」としても立ち上がります。ただしこの場合、文字が少々もとのものと異なったものになります。

コマンド上から操作して使えるのは、1と3だけです。(数字キーを押して下さい。)あとはメッセージが出力されます。

POSTコーナへのソフトの投稿まってます。

MSXUSERのための

◀Ø12 NYAN▶

Soft introduction corner 第2回

今日は、やってまいりましたこのコーナー この番組は、「旺文社」、「F●JI FILM」、「エニ●クス」の提供でお送りいたします(大ウソ)。

さて、銀英伝といえば田中芳樹原作の「宇宙もの」ですね。それはたぶん御存知でしょう。しかし、銀英伝をパソコンでやっていながら、「原作を読んだことがない!」という人もいるのではないでしょうか? 私もその1人なもんで…(笑)。

私がこのゲーム(もちろんMSX版)をプレイして驚き、桃の木、山椒の木!くるっとまわって、にゃんこの目!…失礼。驚いたことは、

①スムーズ……そう!動きがとてもなめらか(カーソルの)。マウスを使うとさらに便利!

②難しい……そう!とっても難しい(と、私は思うが…)のだ!

③面白い……そう!とっても面白い!やると、ついついのめりこむぅ～!

④なんと!……そう!とっても「なんとすいちょうけん!」「シャオシャオシャオ!」「ひでぶ～!」
…失礼 なんと「Turbo R」に対応しているのら!
高速モードでやると、「と～ってもスムーズ」「と～ってもなめらか!」、「と～っても速い!!」「うきききき～っっ!!!」……たびたび失礼、

そして、今私が驚いているのはこれだ!

⑤な・な・なんと、『銀河英雄伝説II』があの『TAKERU』で『4900円!!!』で手に入るではにゃいか!にゃんとゆーことにゃ!(もちろんパッケージなしだが)

…ふぅ。つかれましたね。じつに。これだけかけばいいでしょう。でもスペースがあまってしまいましたから、私が言いたいことを書いてしまいましょう。

銀河英雄伝説IIIをMSXに移植してくれたまえ!

以上である。 では、また!

※うーむ、また宣伝が来てしまった。これじゃあ「回し者サークル」か「回り道サークル」(失礼!)みたいではないか。うーん、いいんだろうか。でも銀英伝はおもしろい。IIIは自力で作ってみよう。
さて、この原稿を書いている時点(4/25-SUN.)で、平岡君の「VETRAYAL」がまだ届いていません。果して連載扱いの行方は? 原稿は間に合うのか? それはこれを見ているあなたが知っている……
(Aleph・記)

Game Reconstraction Seminor2

第二回：ダンテ改造・その後

Ⅱ. 文字には色をつけないと！

ダンテのディスクにFilesをかけてみてほしい。一番上の方に"RPG-IJF.BIN"というファイルがあるハズだ。それは、ダンテの文字フォントが入っているファイルで、SCREEN5のグラフィックとしてセーブされている。とりあえず、DOS上でディレクトリ(Dir)をとって、ファイルサイズを調べておこう。↙

```
A>DIR
RPG-IJF.BIN    14599  93-02-09  2:28P
RPGTOOL.OBJ     7639  37-04-20  9:57P
        :
```

という様な結果が出るはずである。上表では"RPG-IJF.BIN"のサイズは14599バイトということである。さて、スクリーン5でルーペを使用してエディットできるグラフィックエディタを用意しよう。(例：F1ツールディスク、グラフサウルスetc.) BASICのNAME命令やDosのREN命令で拡張子を使用するエディタに合わせ、BASICのBSAVE形式で読み込む。エディットが終ったら逆の手順でファイル名をもとに戻し、さらに下のプログラムを実行する。(サイズが14599の時)

〔リスト1.1〕

```
10 SCREEN5:BLOAD"(ファイル名).(拡張子)",S
20 BSAVE"(ファイル名).(拡張子)",0,14599,S
```

さて、エディットするデータだが、まず漢字や「of」などの記号、剣や盾などの絵が考えられるが、案外思いつかないのが魔法の絵である。「ダサンダー」等とすると、かっこよくなる。Diskに入っている…サンプルデータには、これらが一通り…ている。

Ⅲ. 本格的にDRATを改造しよう！

付録のディスクとダンテのユーザーディスクを用意しよう。まず、DosのCOPY命令で

```
COPY A:IJF108.BIN B:RPG-IJF.BIN
```

として、文字データを転送すると、BASICで

```
LOAD "DRAT
MERGE "DRATCUR.ASC
```

として、合成した後

```
SAVE "DRAT
```

として、セーブしておこう。これで、敵の出現率低下、魔法の音、十一コマンドの増設、そしてグラフィク付きイベント機能が増設された。戦闘の曲も3曲に増えてるぞ。

〔追加コマンド簡易一覧表〕

これらのコマンドは、メッセージエディタの＋?n(−?n)と同じ扱いになりますが、CHECKではERRORになります。

[+Y] Ⓐ(ト)ボタン、又は[SPC RET]によるY/N選択
[+太] カーソル合わせ形Y/N選択。この2つは結果がY→F0=1 N→F0=0として返るので、十…と併用する必要あり。

[+Vn] (n=0〜9) EFT発声。

[+Ln] (n=…) BGM変更。

[+Dn] (n=…) イベント発生。

…

Beltania技術局 #3

FM音源(OPLL)講座・その2

VI. その他の内部レジスタ

#2で解説した以外にも、OPLL-YM2413は多くのレジスタをもっています。ここではそれらのレジスタを図解で一気に紹介します。

	7	6	5	4	3	2	1	0
00H 01H	AM	VIB	EG TYPE	KSR	MULTI (マルチプル)			
02H	KSL		TL (トータルレベル)					
03H	KSL			DE	DM	FB (フィードバック)		
04H 05H	AR				DR			
06H 07H	SL				RR			
08H ~ 0DH								
0EH			R	BD	SD	TOM	T-CH	HH
0FH	TEST							
10H ~ 18H	F-NUM(L)							
19H ~ 1FH								
20H ~ 28H			SUS ON/OFF	KEY ON/OFF	BLOCK			F-NUM (H)
29H ~ 2FH								
30H ~ 35H	CH0~CH5 INST.				CH0~CH5 VOL.			
36H	CH6 INST or 未使用				CH6 VOL. or BD-VOL.			
37H	CH7 INST. or HH-VOL				CH7 VOL. or SD-VOL.			
38H	CH8 INST. or TOM-VOL				CH8 VOL. or T-CY-VOL.			
39H								

——少なくとも、MSX2+パワフル活用法よりは詳しく、しかも間違いなく書けていると思いますが。では、解説に移ります。

○ AM：解説書によると、振幅変調のON/OFFだそうですが、私には分かりません。"1"のときONで、約3.7Hzの変調がそのオペレータにかかるそうです。

○ VIB：ビブラートのスイッチです。"1"の時ONで、約6.4Hzのビブラートがかかります。

○ EG-TYPE：#2で記述。

○ KSR："1"にすることで、自然楽器の音色が音が高くる程AR、RRが速くなることをシミュレートします。

○ MULTI：搬送波、変調波(キャリアー・モジュレーター)の倍を指定します。

○ KSL：自然楽器において、音程が上がるにつれてボリュームが下がる効果をシミュレートします。0はなし、1で01、2(10)でキャリアーに、3(11)でモジュレーターにかかる。

○ TL：変調度とボリュームを調整するのですが、エンベロープジェネレータに対して働きます。0で最大、63は最小です。

○ AR、DR、SL、RR：#2で記述。

○ KEY ON/OFF：このビットが"1"になった時点でそのチャンネルがONになり、音がなります。

○ BLOCK：各チャンネルのオクターブ情報が入っています。

○ F-Num(H,L) → FREQUENCY(周波数) Number.
：各チャンネルの周波数情報が入っています。

○ R："1"のとき、6音+リズム5音、"0"のとき、9音。

○ BD, SD, TOM, T-CY, HH：リズム楽器のON/OFF。

○ TEST：テストレジスタ、出荷時のテストに使用。

○ SUS ON/OFF：2+パワフル活用法によると、KEY-OFFからRRが5になるそうです。

○ INST：音色番号を0～15の範囲で指定します。レジスタ0～7で設定した値は、INSTが0のときに使用されます。

○ VOL：最大値に対する減衰量を示します。0が最大の音量で、15が最低です。

さて、FM音源の音色を作るには、左表の00H～07HでOKです。@63を指定して、前回解説したCALL DREG命令で書き込み、実際に使ってみて下さい。次回はFM音源講座#3：CALL VOICECOPYのデータフォーマットとFMBIOS(仮)の予定です。

▶次回に続く。

——今回のBEにはかなりまちがいがある様です。
YM2413にはTLの指定はなかった様な気が…
するとのご指摘も[illegible]

ＲＰＧ製作に関する話

◀008 京都所司代▲

タイトルを読んでわかるとおり、ＲＰＧ（ロールプレイングゲーム）の作り方に関しての話を書きます。但し、プログラムなどの技術的なことではなく、ゲームそのものの作り方について書きます。尚、この文章はＲＰＧ製作ツール『Ｄａｎｔｅ』を使用してゲームを作ることを前提として書きますが、それ以外でＲＰＧを作る場合でも参考になるように書くつもりです。書く内容は僕の個人的意見なので、それに従う必要はありませんが、ＲＰＧを作るうえで何かのお役に立てれば幸いです。

第１章　どんなＲＰＧを目指すか

ＲＰＧを作り始める前に、まず自分がどんなＲＰＧを作りたいのか決めることが必要です。まず、『ゼルダの伝説』や『イース』のようなアクションＲＰＧにするのか、それとも『ドラゴンクエスト』や『ウィザードリィ』のようなノンアクションのＲＰＧにするのかを決めなければなりません。『Ｄａｎｔｅ』の場合は後者のようなものしか作れません（『Ｄａｎｔｅ２』は前者のようなアクションＲＰＧ製作ツールです）。また、後者のようなＲＰＧでも、『ドラクエ』のようなフィールド型か『ウィザードリィ』のような３Ｄタイプかも考えなくてはなりません。『Ｄａｎｔｅ』で作るならフィールド型になります。『Ｄａｎｔｅ』を使わない人は、もちろん自分で全く新しいタイプのＲＰＧを考え出しても構いません。とにかく『Ｄａｎｔｅ』で作る際はフィールド型ノンアクションＲＰＧになります。 →16

さて、ＲＰＧのタイプを考えるうえでもうひとつ重要な要素があります。それは自由度とストーリー性です。この二つの要素は対立する要素だと言っていいでしょう。理由は簡単です。自由度が高いということはどういうことかと言えば、それはプレイヤーの選択の幅が大きい、即ち選択肢が多いということです。たくさんの選択肢の、そのひとつひとつに細かいストーリーを付けるわけにはいきません。逆に自由度が低く、選択の幅が狭ければ、極端に言えば選択肢がひとつしかなければ、詳しいストーリーを付けることができます。小説は読者が展開を選ぶことはできませんが、ストーリー性は当然ながら高くなっています。自由度とストーリー性を調和させることは不可能ではないでしょうが、非常に難しいことです。

自由度の高いＲＰＧには『ドラゴンクエスト』、『ウィザードリィ』、『ゼルダの伝説』、『ロードス島戦記』、『ティル・ナ・ノーグ』、『ウルティマ』、『ＭＯＴＨＥＲ』、『ダンジョンマスター』、『マイト＆マジック』等があります。ストーリー性の高いものには『ファイナルファンタジー』、『エメラルドドラゴン』、『イース』、『サーク』等、最近のグラフィックを多用したものが目立ちます。そのほか、特殊なものと

A°S. 大阪の大手同人誌通販サークル、LLパレスを通して MFP(MSX復活プロジェクト)の製作した

して『ロマンシング・サガ』があります。これは、複数のストーリー性の高いイベントを作って、そのつなぎ方に自由度を持たせたものですが、つながりが不自然であったり、ゲームバランスが悪かったりして、まだ完全な方法とは言えず、発展途上のシステムかもしれません。また、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』や『ドラゴンクエストV』はストーリー性と自由度の調和がある程度とれているものだと言えます。特に『ドラクエV』はストーリーを前面に押し出すのではなく、それとなくプレイヤーにストーリーを感じさせるような作りで、堀井雄二の「うまさ」を感じさせます。

ところで、普通の人がＲＰＧを作ると、どうしてもストーリー性重視のものになりがちです。何故かと言うと、たいていの人は自分の作り上げた世界やストーリーを実現しようとしてＲＰＧを作るからです。自分のもっているストーリーを最も簡単に表現する方法は、ストーリーを前面に押し出したストーリー性重視のＲＰＧにすることです。但し、こうしたＲＰＧはストーリーばかりが強く、ゲームが付録になった紙芝居的ＲＰＧになりがちです。極端な話をすれば、プレイヤーはストーリーをたどるだけで、たどる途中に何回か敵が出て来て、それと戦っただけというＲＰＧになる可能性があるのです。また、自分の中では世界が出来上がっているため、自分では理解していて相手にも伝わっているつもりのことが、実は相手はその世界を知らないために伝わらない、即ち一人よがりのＲＰＧになる場合も多いのです。

とはいえ、自由度の高いＲＰＧを作るのは大変難しいことです。何故ならゲーム性、つまりストーリーの面白さに頼らない、ゲームとしての面白さが要求され、そのためゲームバランスの綿密な調整などが必要となってくるからです。自由度重視のＲＰＧで面白いものを作れる人は、かなりの才能があると言っていいでしょう。

では、具体的にストーリー性の高いものと、自由度の高いものの違いを見ていきましょう。まず主人公がしゃべるかどうかです。ストーリー性の高いＲＰＧの多くは主人公がゲーム中にしゃべります。これは、ストーリー性重視のＲＰＧを嫌う人から批判される点の一つです。ＲＰＧはロールプレイングゲーム、即ち「役割を演じる」ゲームなのです。プレイヤーが主人公のキャラクターになってゲームを進めて行くのです。しかし、ここで主人公がしゃべったとしたらどうでしょう。堀井雄二の言葉を借りれば「主人公が勝手にしゃべっちゃうとプレイヤーが疎外され」、「今まで自分だ、自分だと思ってきたキャラがまったく別の人間のように思えちゃう」わけです。つまり、自分がそのキャラを「演じる」はずが、キャラ自身が勝手に演じてしまい、ＲＰＧの本当の意味に反してしまうわけです。だから『ドラクエ』の主人公はほぼしゃべりません。『ドラゴンクエストIII』でただ一箇所だけ主人公がしゃべるシーンがあるそうですが、それもやむなくそうしたのだそうです。自由度重視のＲＰＧを作る人は主人公をしゃべらさないように心がけましょう。逆にストーリー性重視のＲＰＧを作る人は主人公がしゃべってもプレイヤーに違和感を与えないように注意しましょう。しかし、ＲＰＧは飽くまで「役割

同人ハードの2M増設メモリとスロット拡張器を予約しました。市販のものは生産完了だそうで、入手できない

を演じる」ゲームです。プレイヤーが受動的にならないように気を配ることが大切だと言えます。余談ですが、最近『信長の野望』のようなシミュレーションゲームの方が、「役割を演じる」という本当の意味でのＲＰＧに近いという意見もあります。プレイヤーは、例えば尾張を治める戦国大名という役割を演じるわけです。そして、史実どおりまず美濃を落としてもいいし、三河徳川を滅ぼしても構わないという自由度の高いものとなっているのです。こういうのもＲＰＧの一つの形かもしれません。

ストーリー性の高いＲＰＧもうまく作れば面白いものができますが（ちなみに筆者は『ファイナルファンタジー』や『イース』も好きです）、やはりＲＰＧがプレイヤーに役割を演じてもらうゲームである以上、一度自由度重視のＲＰＧを作ってみてはどうでしょうか。そしてもっと欲を言えば自由度とストーリー性の調和が取れたゲームを作りたいものです。

第２章　街作りについて

街はイベントが発生したり、人と話をしたり、買い物をしたり、宿屋などで回復したりＲＰＧにおける大変重要な舞台です。街を魅力あるものにできるかどうかは、そのＲＰＧのできに大きく影響してくるはずです。『ドラクエ』で新しい街に到着したときの気分を思い出して下さい。新たな展開、新しいアイテムに期待して街の中を色々と探して回ります。何か良い情報はないかと、いろんな人から話を聞き、怪しい場所を調べ、強い武器を探して店をのぞき、新しい街には楽しみがたくさんあります。だから、苦労して新しい街についたときの喜びは大きいのです。

魅力ある街を作るにはどうしたらいいでしょうか。まずは自分が好きなＲＰＧの街を参考にすることをおすすめします。僕の場合『ドラクエ』を参考にしました。『ドラクエ』の街は色調が明るく、全体的に陽気な雰囲気の街になっています。

また、作りたい街のイメージをはっきり決めることも重要です。そこはどんな都市なのか、大帝国の帝都なのか、海上貿易で栄える商業都市なのか、田舎の農村なのか、活気を失った寂しい鉱山都市なのか、漁業の盛んな港町なのか。そういった都市の性格を決めることも重要だし、その都市が緑の溢れる美しい街なのか、縦横に水路が走る水の都なのか、人が溢れ、露店が並ぶごみごみしていながらも活気のある街なのか、戦時中で城壁に囲まれた重苦しい街なのか。そんな街の雰囲気も決めなければなりません。街の性格については『シティメイキングガイド』が参考になるので興味のある人は読んでみるといいでしょう。街の雰囲気に関しては、とにかく写真でも絵でもテレビでも実際の街を見るのがよいでしょう。世界史の資料集にある写真や絵画、ニュースの映像に出てくる世界の都市など何でも構いません。最近ではテレビで放送された『インディー・ジョーンズ　若き日の大冒険』にでてきたウィーンやペトログラード（現サンクトペテ

ので、大変有難いです。こんなにMSXのことを思ってくれる人がいるかぎり、MSXはなくなりません。

ルブルク）の町並は参考になります。他にも『魔女の宅急便』の街や『天空の城ラピュタ』のパズーの故郷の街（鉱山都市です）や『インディー・ジョーンズ　最後の聖戦』に登場するアラブの街や、『ベン・ハー』に登場するローマ風の街、『ローマの休日』のローマ、『シャーロック・ホームズ』のロンドン、『風の谷のナウシカ』の風の谷、映画『アルスラーン戦記』のエクバターナ、ＮＨＫの『フィレンツェ・ルネサンス』のフィレンツェ、同じくＮＨＫの『名曲アルバム』に登場する世界各地の街などは参考になります。また文章から街のイメージを想像することも大切です。『グインサーガ』や『ロードス島戦記』、『風の大陸』などの街を頭の中に思い描いて、それが自分の作りたい街のイメージと一致すれば、それを参考に街を作ればいいのです。

街のイメージというのは、多くは視覚的なものによるものです。緑が多いとか、橋がたくさんかかっているとか、大きな広場があるとか、立派な教会があるとか、噴水があるなど、目で見た印象が街のイメージのかなりの部分を占めるのです。だから魅力的な街を作るには、目で見て美しい（ただ綺麗というのではなくその街に合っていることが大切。美しい川が流れ、緑が溢れる、景観の素晴らしい鉱山都市はおかしい）街を作る必要があります。ではどうやったら美しく見えるか。一つの手法として街を立体にするという手があります。階段があって街が上の段と下の段に分かれており、立体交差になっている部分があったりする。『ファイナルファンタジーⅤ』や『ドラクエⅤ』でよく使われている方法です。但しこういう街は、マップパーツがたくさん必要になります。『Ｄａｎｔｅ』では使えるマップパーツの数が限られているため苦しいでしょう。何故マップパーツがたくさん必要かというとそれは影をつけるからです。立体構造の街を作らなくても、ちょっと影を付けて見ると建物などが立体的に見えて見栄えがします。しかし、影を付けると、例えば道のパーツでも、建物の影になって暗い色になっている道と、日が当たって明るい色になっている道と二つのパーツを用意しなければなりません。一つのマップに４０種類しかパーツを使えない『Ｄａｎｔｅ』では、この辺のやり繰りが難しいのです。限られた数のパーツでいかに街を美しく見せるか、それが腕の見せ所であり、少しパズル的な面白さでもあります。少ないパーツでやり繰りするコツは、なるべくいろんな場所に使える、応用の利くパーツを作ることです。例えば武器屋の看板は、その街に一軒しか武器屋がなければ一箇所にしか使わないことになり、もったいないので作らないようにするのです。ただし、看板に特別の思い入れがあれば別です。剣のマークの入った看板を吊した武器屋のイメージを強くもっていて、武器屋を作るときは是非とも看板を付けたいと思うなら、それは看板を付けるべきでしょう。

色の面の話をすれば、ひとつのパーツにあまりたくさんの色を使うと、そのパーツ全体の色が淡くなってしまいます。淡い色のパーツが並んだ街は、全体的に沈んだ雰囲気になります。陽気で活気のある街を作ろうと考えている人は注意が必要です。また、街はたくさんの色が必要になります。しかし『Ｄａｎｔｅ』では１６色しか使えません。

D.S. Diskの方の投稿、大募集です。CG、グラフィック（あ、同じだー）、音楽、ゲームなどがいいです。

しかも透明と、絶対必要な白と黒を除けば１３色になります。色を節約する一つの方法として目の錯覚を利用する手があります。たとえば水面に影がある場合、水面を青で描いていれば影の部分は濃い青にしたい所です。しかし色数が足りない。そういうときは影の部分を黒で描いても、ちょっと見ただけでは濃い青のように思えるのです。ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』のマリオのグラフィックに青色が使われていないことに皆さんは気付いているでしょうか。マリオというのは赤と青のイメージがあるので、マリオのグラフィックに青があるのは当然と思って気付いていない人も多いのではないでしょうか。もうひとつは、二つの色を交互に並べて別の色に見せる方法です。例えば白と赤を交互に並べればピンクに見えるのです。但しこれはある程度広い場所を塗るときでないといけません。１ドットの幅のピンクの線を描きたいからといって、赤と白を交互に並べた線を描いてもピンクには見えません。

とにかく、グラフィックはどんどん工夫して、自分が最初に描いたイメージに出来るだけ近くなるように努力しましょう。できなさそうな凝った装飾でも、案外何回か描き直しながら描けば、結構それらしいものができるはずです。

さて、ＲＰＧにはたいていの場合幾つもの種類の街が出て来るはずです。それぞれの街に個性を与えてやることは、街を魅力的にするために重要なことです。みんな同じような街だとそれぞれの印象が希薄になり、街の魅力が半減します。『ドラクエ』の場合を見てみましょう。まず、城下町ラダトーム。そして温泉の村マイラ、ガライの墓のあるガライ、廃墟の街ドムドーラ、城壁都市メルキド、湖に囲まれたリムルダールと個性豊かです。

では、実際のところどのような種類の街があるのでしょうか。幾つか例を挙げてみましょう。

【王都】

国の首都や、軍事、政治上の重要拠点となる街です。国の規模の大小にもよりますがたいていは大都市です。中国の北京などが好例です。王宮など政治の中心となる建物があって、街の周囲は城壁で囲まれています。街は石畳が敷き詰められていたりして整然と整備されています。王宮の前には広場があり、閲兵式や、その他王宮関連のイベントが行われたりします。兵士の姿が多く見受けられるかもしれません。また、宮廷貴族の馬車が行き来したり、外交使節が王宮に続くメインストリートを通過して行くかもしれません。活気があるかないかは、その国の状態にもよるでしょう。ちなみに唐の長安、オスマン＝トルコのイスタンブール、サファヴィー朝のイスファハン、元の大都など大帝国の首都はいずれも最盛期には空前の活気を見せています。尚、日本は特殊で城壁が発達しなかったため江戸や京都など政治の中心となった大都市にも城壁が見られません。例外は中世に栄えた堺や卑弥呼の時代の古代都市で、これらは城壁を備えていました。尤も、堺は商業都市ですが。このような王都はドイツのベルリン、オーストリアのウィ

ツール系のプログラムは、もっといいです。このO.S.のコーナーにも、投稿作品のはじっこにでも

ーン、ロシアのサンクトペテルブルク（旧ペトログラード、レニングラード）、トルコのイスタンブール（旧コンスタンティノープル）、ウズベキスタンのサマルカンド、中国の北京（旧大都、燕京）、イラクのバグダード、架空の世界では『アルスラーン戦記』のエクバターナ、『風の大陸』のト・アデル、『グインサーガ』のクリスタルやサイロン、『ロードス島戦記』のヴァリス等が参考になると思います。実際にあった都市については世界史の資料集などを利用するとよいでしょう。

【商業都市】

商業都市にも内陸のものと海に面したものとがあります。海に面した代表的な商業都市は、イタリアのヴェネツィアやピサ、ナポリ、フランスのマルセイユ、オランダのアムステルダム、ハンザ同盟を形成したリューベック、オスロ、ハンブルク、オスマントルコのイスタンブール、中国の杭州、上海などがあります。内陸の都市ではドイツのアウグスブルク、イタリアのフィレンツェ、ウズベキスタンのサマルカンド等が挙げられます。海に沿った都市は主に貿易で発展しました。ヴェネツィアなどの地中海諸都市はアジアからの香辛料などの贅沢品で莫大な利益を上げ、ヴェネツィアなどは都市国家として栄えるほどでした。また、ハンザ同盟を結んだ北欧諸都市は羊毛や木材などの貿易で発展し、ハンザ同盟は長期にわたって北海の制海権を握ったほどでした。

内陸商業都市は市場が発展したものも多くあります。農業生産力が向上すると余剰生産物が生まれます。その余剰生産物を大きな街道が交わる場所など人の往来の多いところに市を開いて売るようになります。やがてそれが発展して都市へと姿を変えて行くのです。

商業都市は活気が溢れています。港には荷物が陸揚げされ、いいものを手に入れようと商人達が集まります。様々なものが取引され人が集まります。人が集まることは、例えば宗教の宣教師などにとっては好都合です。だからそういった人々も集まって来ます。何か儲け話はないかとごろつきや盗賊もうろついています。

商業都市にはギルドがあります。ギルドとは同職組合のことで市場、技術、品質、価格などの確保を目的とした組織です。日本の座や株仲間によく似た機能をもつ組織です。ギルドには、商人ギルドと職人ギルドがあります。ファンタジーの世界では盗賊ギルドというのもよく登場します。ギルドにおいては親方層の権威は絶対で、職人においては徒弟制度という厳しい階級制度があります。

海に面した都市では海賊の襲撃を防ぐため防衛施設を備えたとしもあります。もちろん、戦争のことを考えて城壁を備えた都市がほとんどですが、あまり厳しく街を取り囲むと、それはかえって商業発展の妨げになります。浅井長政の居城小谷城は防衛を重視した山城でしたが、織田信長が浅井を滅ぼした後、秀吉は商業の発展のためには山城は不適として、ふもとの今浜に城を造り城下町を発展させました。ついでに、出世上手の秀吉は信長から長の字をもらって、今浜を長浜と改名し、それが現在の長浜市になって

書いて投稿して下さい。 —— 今回のディスクの出来は本当に悪いです。時間と技術力がありま

商業都市では芸術が盛んな都市もありました。フィレンツェでは富豪のメディチ家が芸術家のパトロンとなって資金を援助し、そのためフィレンツェはイタリア・ルネサンスの中心的な都市となりました。

商業都市としては先に挙げた都市や、日本の堺、架空の都市では『ロードス島戦記』のライデンや『グインサーガ』のライゴール（いずれも都市国家的な性格をもっている。堺も自治都市で独立した勢力であった）等が参考になると思います。

ところで、首都や大きな商業都市などでは多くの人が集まり、住んでいますが、時として主に貧しい人々が街に入りきれずに城壁の外に溢れてスラムを形成することがあります。また、スラムではなく通常の居住地が街に入りきれず城壁外に広がることがあり、その居住地をさらに城壁で囲むこともあります。だから、二重に城壁を持つ街もあります。スラムが形成されている街の様子は『風の大陸』のアドリエなどが参考になるでしょう。

【宗教都市】

世界には様々な宗教があります。その宗教の聖地や大寺院がある都市など、宗教が元になって発展した街です。街には立派な寺院や礼拝堂があり、時にはその宗教の聖者の像が街路に飾られているかもしれません。宗教の規模にもよりますが各地から巡礼者が集まり、その巡礼者相手の宿屋や店が軒を連ねます。宗教的にいわれのある泉があるかもしれません。その宗教で聖なるものとされている動物があれば、その動物が道を闊歩しているかもしれません。

一般的に宗教都市は街の中央に教会や寺院があります。これは宗教都市に限らず、ヨーロッパなどでは、普通の都市でも見られます。これは、ヨーロッパがキリスト教中心の世界だったからです。

また、聖地はしばしば紛争の原因になったりします。キリスト教の聖地イェルサレムを巡って、ヨーロッパは十字軍を派遣してイスラムと戦っています。日本では戦国時代の石山合戦が有名です。これは、一向宗門徒を率いた本願寺光佐が摂津石山本願寺に立て籠り織田信長と戦ったものです。石山本願寺は寺というより城塞であり（大坂城は石山本願寺の跡地に建てられた）、内部には多数の門徒が生活する都市のような機能さえあったと言われます。事実石山合戦は１２年の長きにわたっています。

宗教都市として参考になるのはローマ、現在ローマ法王のいるバチカン、キリスト教、ユダヤ教の聖地イェルサレム、イスラム教の聖地メッカ、東ローマ帝国の首都コンスタンティノープル（現イスタンブール）、『ロードス島戦記』のヴァリスなどです。

【鉱山都市】

鉱山都市には二つの面があります。一つは鉱山資源が大量に採掘されて賑わう都市。特に金などの貴金属が見付かった場合は、かつてのゴールドラッシュ時のカリフォルニ

せんでした。どうしたらいい」というようなご意見などありましたら、VERNET宛に送って下さい。

アや南アフリカのように多くの一攫千金を狙う人が集まり、大変な賑わいを見せます。しかし、資源はやがて掘り尽くされます。そうなると鉱山都市は衰退し、物寂しい雰囲気の漂う陰気な都市となります。これがもう一つの面です。日本でも一時、炭鉱の閉鎖が社会問題となりましたが、寂れた炭鉱都市というのは何か物悲しいものがあります。また、鉱山は事故の多いところです。粉塵爆発や落盤などの事故は絶えなかったようです。また、不衛生でもあったでしょう。炭鉱労働者の余りにも悲惨な労働条件は、イギリスや日本でも批判を浴びました。鉱山都市が賑わうとき、そこに集まった人々の中にはならず者のような者もいたし、またそうでなくとも多くは一山当ててやろうというそんな気風の人が集まったので、鉱山都市は繁栄期でも他の都市とは違った雰囲気の賑わいを見せました。鉱道の中に入るとそこは複雑に入り組んだ迷路のようになっていて、トロッコが走っていたりします。鉱山の中で仕事をする馬を入れておく厩舎も鉱山の内部にある場合がありました。街には鉱山で働く男たちを相手にした酒場があって夕方頃からいつも荒々しい男たちで賑わうことでしょう。

鉱山都市としてはイタリア各地の鉱山や、『ドラクエIV』のアッテムト、『天空の城ラピュタ』のパズーの住む街、『ゲームの達人』の南アフリカなどが参考になるでしょう。鉱山の内部の雰囲気は『イース』などが参考になりますがそれはダンジョンの話のときに扱いましょう。

このほかにも様々な街が存在します。のどかな農村、芸術の都、学問の都市、砂漠のオアシス都市などいろいろイメージして、そのイメージに沿って街を作れば素晴らしい街ができると思います。

次号に続く（たぶん）

[Aleph]：RPG製作にここまで神経を使うとは、思いもよりませんでした。さすが、文系の方は考えることが違いますね。私の様に、システムを作るのは大好きだけれども、マップ描きなんかやってられない、という奴はどうすればいいのでしょうか？

さて、ここで一つ注意してほしいことがあります。今回の会報はページ数の増加に伴い、いつものもの（前回のもの）にくらべて、大変割高になっています。そこで、これから原稿を投稿する方は、

- A4版片方3cm開け
- 文字間隙詰めこみ。
- 真ん中には開きスペースか黒線を入れ、右側の空きによるムダを少なくする。

という事を心がけて下さい。紘紫さんの原稿などがよい手本です。山口仁志mkIIさんの様に、挿し絵を使ってムダスペースを削減するのもよい方法です。

グラフィックス提供：まおむあさん

V001 Alpha 改造・その後編

前回、WX FX, WSX の256KB化について書きましたが、私が実際調べたのはWXのみで、他の2機種はもしかしたら違うかも知れません。WXについては、間違いがなければメチャ動作します。内蔵RAM、しかもマッパRAMとして扱われるので、DOS2が使えます。また、メモリ内蔵(256Kのつい)DOS2を差せば、384KByte以上のRAM Diskを使用でき、マジ、ROMを除けばA1GT並みの実力となります。また、クロックアップ改造をしていなければ、128K内蔵タイプでもマッパーRAMとして扱われ、RAMDISKが使えます。Disk版のDOS2を入れても、96〜128KほどのRAMDISKが使えます。また、SONY製の「漢た人グラフ」というソフトでマッパーRAMが使用できるそうです。(これは人から聞いた話なので、信用度は高くはない。)

MEM-768を差した時は、アクセスに3ウェイトかかるので、正しく動作するかどうか知りません。でも、もし動けば約900KバイトのRAM Diskが出来ることになり、右に出るマシンはなくなります。そうそう、MEM768にもう1つD-RAM(256KBITE)を積める、という情報が飛びかっていますが、なぜアスキーが初めからそうしなかったか、というと、1024Kになった時点でカートリッジ側の電源に負担がかかりすぎ、時にRAMのデータが不定となってしまうからです。これをふせぐには、もう一つ電源を付ければいいそうですが——、何かやる気がしません。

○ SANYO WAVY70FD2の128KB化

前書きで書いた通り、PHC-70FD2の128KB化について書きますが、資料がある訳でもなし、実際にやってみた訳でもないので、(開けて配線パターンやRAMなどや、ジャンパなどは一通りしらべた)全く保障しません。これで動くはず、というレベルですので——

1. とりあえず、本体のフタをはずす。ネジをはずしたあと、内側が大変困乱した状態になっているので、断線しない様に注意して開けなければならない。

FDDのコードやキーボードのビニール基板に特に注意してコネクタを引きぬいて下さい。

2. RAMの位置を確認。

基板をよく見ると、「IC五」と書かれた所の、下に「ICさんT」と書かれたISIが1つおきに並んでおれば PHC-70FD2のRAM、取付けである。

3. さて、RAMの取りつけ開始である。

ここで用意するのは、例によって半田ごてのセットとDRAM41464を2つ、(18P DIPタイプ)ソケット(できれば使用した方が安全。)、1μF程度のパスコン2ケ。

取りつける場所の番号は IC111〜IC114(だったとおもう)まで2つついている。残りの2つにRAMを差そう。先に、基板についているハンダをすいとっておくのは常識ですよ。終わったら、右側にもとからついているのと同じようにパスコン2つもハンダづけする。

4. 総仕上げ! ジャンパ接続

まず、ジャンパの位置を確認。MSXエンジンT9769Bの上辺りにJ3とJ2のプリントが見えるハズ。パターンカットはなし。J2の1と2、J3の1と3を接続すれば、RAMに128KBで立ち上がる様になる!!(ほんとか、おい/笑)

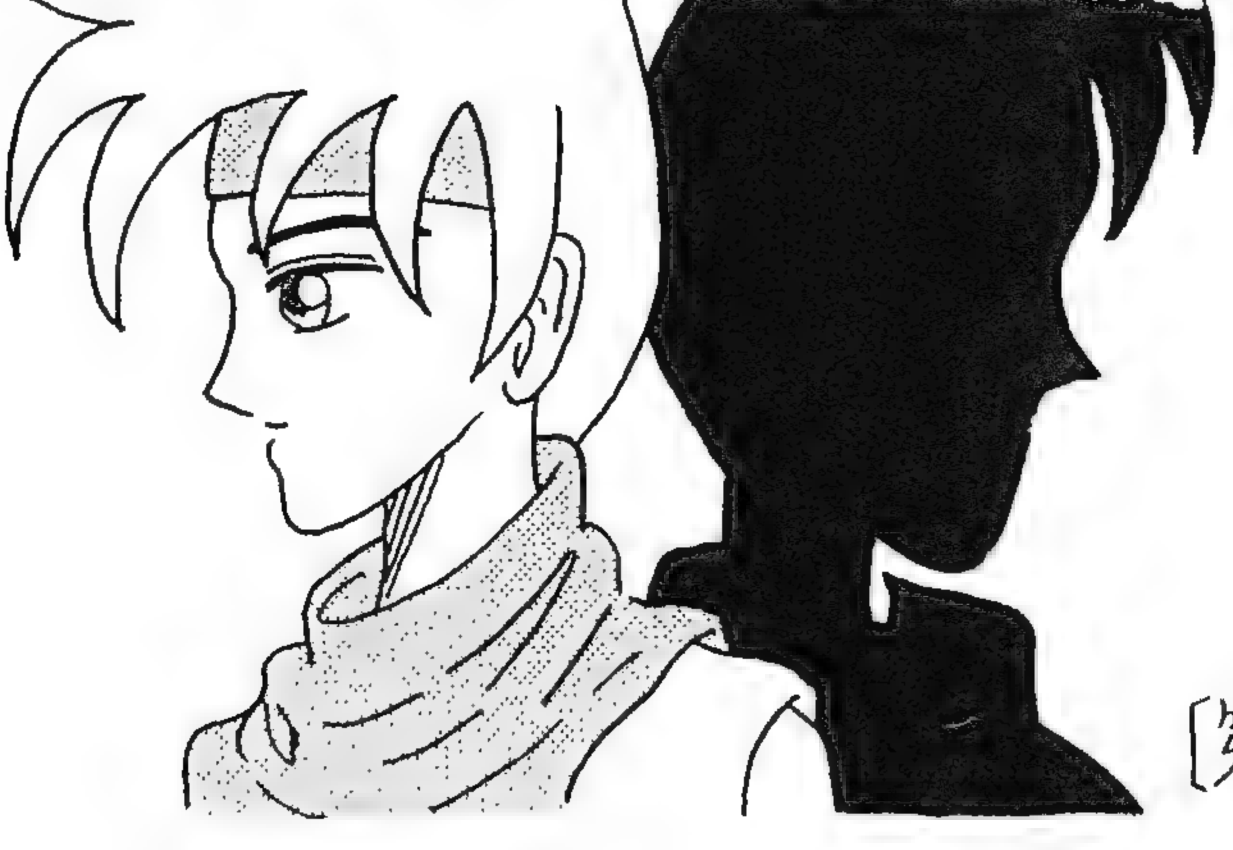
この改造だけでは、MAINRAM 128KBなので、Disk版DOS2は動きません。メモリマッパは接続されているので、マッパRAMとして扱われます。128Kタイプの DOS2(今や幻の品…)を差せば、多分動くでしょう。始めの方で書いた通り、128Kタイプはクロックアップしたマシンやturbo R、さらにはHC90,95のターボモードで、RAMがマッパRAMになりません。これは、128KタイプのRAMが遅いのが原因です。256Kタイプでは、この点は改正されています。

およそ１０００年ほど昔・・・
清き心を光と呼び　悪しき心を闇と呼んだ頃
闇の化身ダークドラゴンは　破壊と殺りくを繰返していた。
神がみとの壮絶な戦いの末　ダークドラゴンは捕えられた。
そして神がみの手により地の底に封印された。
「我ハ必ズ蘇ラン　１０００年ノノチニ・・・」
そして時は流れ　伝説は忘れ去られようとしていた。
人びとは永遠とも思われる平和な時を楽しんでいた。
しかしその静寂を破り
東の大国ルーンファウストが　突如進軍を開始した。
人びとは怖れおののき
この力に対抗する救いの手を待ち望んだ・・・

SHINING FORCE

—GAME NOVEL—

©SEGA



[第1回]

◎第一章　ルーンファウスト軍の侵略

1．古えの門

カキーン　バキッ　ボキッ
まだ朝の早い涼しい時間。今日もガーディアナ城下町のある一角の教会の前の広場で、たくましい青年——と言ってもまだ幼さの残る17．8歳ぐらいであろうか——と1人の上半身は人間、下半身は馬のケンタウロス族の老騎士が剣を交えていた。
しばらくして、老騎士の方が息を荒くして座りこんだ。
「ふう、まいった。アベル殿　あなたはお強いですなぁ。おそらくどこかの国の騎士だったのでしょうな。すこし休憩しましょう。」
「アベル、お前　バリオス様と互角だなんて、強いんだなぁ。」
教会から僧侶のロウが出てきてアベルに話しかけた。
アベルは1年前ここガーディアナに流れ着いた。どうしてそうなったのか分からない。何かのショックがあったのだろう、記憶がいっさいないのだ。ただ自分の名前と、自分には兄がいたということ以外は・・・。近くの海岸でたおれていた所をロウがみつけてくれて、今はこの教会で居候になっている。最近この噂を聞き付けたガーディアナ城の騎士隊長バリオスが時どき剣の相手をしにきてくれているのだ。
その時、バリオスの部下がバリオスを呼びに来た。
「アベル殿。私はもう王様の所へ行く時間になりました。またこの続きは明日ということで。」
「ありがとうございます。」
バリオスは自分の子供ぐらいの年のアベルにも一人前の大人としてあつかってくれる。そして、大変勇敢で　城下の人びとによく慕われていた。

ガーディアナ王国は、ルーン大陸の西南に位置する小さな国である。およそ800年前に古の城門を警備するために、東の大国プロンプトから騎士階級を中心として大規模な移民が行われて建国された。にぎわう町並みは平和で溢れている。　アベルはロウと一緒に町なかを散歩することにした。
「なあ、アベル　知っているか？何か東端のルーンファウストで異変が起きているって。」
「異変？」
「そう。バリオス様が呼ばれたのも、きっとそのことだろうなあ。」
しかし、街中はいつも通りでかわらなかった。酒場では、いつものように飲んだくれのジイさんが出会う人ごとに愚痴をこぼしているかと思うと、武器屋の旦那はやる気がないと店の中にこもってしまっている。
二人はぶらぶらと歩いて、いつの間にか城の辺りまで来た。
「なあ、あれってバリオス様の家だな。」
城の近くにバリオスの家はあった。
———あそこの女の子　ちょっときついんだよなぁ・・・
バリオスには、娘と息子が一人ずついる。その姉の方の名をメイと言

う。バリオスと同じように騎士であり、毎年秋に行なわれるガーディアナの武術大会ではいつも上位に顔を出している。だが大変性格がきついということで有名なのだ。それに、アベルには父バリオスをとられたという恨みからとりわけ冷たい。

「よそ者なのに、大きな顔しないでよ!」

つい最近出会った時にはこう言われてしまい、アベルはそれなりに気をつかっていた。

ガーディアナ城の中をロウに連れられてシブシブ入った時、何やら王の間から聞きなれた声が聞こえてきた。バリオスの声である。2人は興味を示して、王の間へと近づいた。

「……ですからルーンファウストの現皇帝ラムラドゥは現在各地を侵略し続けているわけです。そして今回の侵略の黒幕であると言われている魔呪師ダークソルもたいへん怪しい存在かと…。…おお、アベル殿ではないか!今そなたを呼びにやろうと思っていたところだったのです。」

聞き耳をたてていたアベルに気づいたバリオスは手招きをして、そして国王にアベルを紹介した。

「ほう、そなたがアベル殿か。話はバリオスからよく聞いている。そなたはかなり腕が立つらしいな。そこでアベル殿の腕をみこんで頼みがある。今バリオスが話していた通りルーンファウストが世界を侵略している。そして最近この国の東の方にある古えの門と呼ばれている古代の遺跡で怪しい物影を見かけたという報告がある。そこで、アベル殿に古えの門を偵察しに行ってもらいたいのだ。」

「この国から兵士を出すのがあたりまえなのですが…城の警備の人数で精一杯なのです。」

バリオスはすまなそうにうつむいた。

「もちろんお引き受けします。こんな私でよろしければ。」

王はうなずくと町に仲間と馬車を用意していると言い、アベルの手に剣とお金を渡した。その時王の側にいた宰相ノーバが自分も連れていってほしいと言い、王も許可した。後から聞くことによると、このノーバはガーディアナで一、二を争う頭の持ち主でロウは百人力、千人力だとベタほめをした。アベルは王とバリオスに別れを告げるとノーバ・ロウと連れだって城を後にした。

馬車のそばにはすでに4人の若者達がそれぞれ自慢の武器を装備して集まっていた。

「あっ君はケンじゃないか!」

アベルは顔見知りの姿を認めて大声を挙げた。

「こんにちは、アベルさん。僕も参加さしてもらいました。…でも姉さんにはナイショなんだけど。」

そう言うと少年は片目をつぶった。彼がケン、バリオスの息子、メイの弟である。ケンタウルス族の騎士で姉と同じく武術大会の上位実力者である。

ケンは残りの3人の若者を紹介した。

「魔法使いのタオです。王女アンリ様の家来なのですが、炎の呪文が使えるので、今回ご一緒させて頂くことになりました。」

「おいらはラグ。まぁオノ使いの戦士かな。力仕事はまかしてくれ。」

「俺はハンスです。エルフのアーチャーです、よろしく。」

「おいアベル! オレの名もつけ加えといてくれ。僧侶のロウだ。」

「は?」

アベルはまじまじとロウを見つめた。

「お前もいくのか?」

「あったりめーだろっ! オレも王様の話は聞いてたんだからな。もっちろん♥ルーンファウストが襲ってこないとも限らないんだからな。アベルはオレが守ってやるぜ。」

「おめーは反対に守ってもらう方だろ。」

横からラグがちょっかいをだす。一行の中に笑いが起こった。

「知りあいか? ロウ?」

「ああ、まぁドワーフ族とホビット族ということでいろいろとな。アベル、こいつヤラシーからな気をつけろ。何せ鼻が丸いんだから!」

「なにィ お前も変んねーじゃないか!」

「はい、はい、はい! とにかく仲間がそろったんだから出発しよう。みんな、これからよろしくな。」

かくしてアベルを中心とした古えの門探索隊はあわただしく城から出発した。これからの苦難の旅の予感に気づかないままに…

〔つづく〕

BETRAYAL　　第3回 ◀005 平岡慎介▶

No

第一話　ゾーンの反乱　その3

前回までのあらすじ

　3年ぶりに故郷に帰ってきたレイクとカイ。だが彼らを待っていたのはゾーンの反乱によるエルシアの町の崩壊である。そして、カイは自分の尊敬するゾーンを信じたいがため、レイクは愛する女を救うため、エルシアを後にした。
　だがそんな中、ゾーンの居城バーズ城が落城する。

「あれがタクラの洞窟か…」
　レイクとカイはゆっくり近付いていったがすぐ異変に気付いた。
　かなりの数の兵士が洞くつの中で死んでおり、100人程の兵士がひとりの男をとりかこんでいた。
「ゾーン様!!」
　カイは洞くつの中でとりかこまれていた男がゾーンであることに気付いた。
「カイ!」
　レイクはカイを止めたが無駄だった。カイは1人で100人程の兵士に向かっていった。
「何をバカなことを!」
　すぐにレイクもとびたした。兵士達も突然の敵の出現に少し驚いたのだろうか。100人程の敵が全滅するのはあっという間だった。
「な、何だと?!」
　残ったのはゾーンのすぐ横にいた大将格の男だった。カイはその顔に確かに見覚えがあった。
「…リ、リンクだ…。」
「誰だっけ。どこかで聞いたような。」
「ゾーン様と同じくカイザーの弟子だ。」
「強いの?」
「ああ、強い。とてつもなく強い。ゾーン様なんかめじゃねェ」
　それっきり、レイクとカイは何も話さなかった。
「おい。」
「なに?」

No
Date

「どこかに何人か隠れてるぜ。」
「うん。…22人だよ。」
レイクは見えない敵の数をピタリとあてた。さすがのリンクも、レイクの実力がかなりのものであることに驚いた。またそれ以上にレイクの剣に驚いた。
(この男、今のうちに殺さねば、後々にも…。)
魔法使いではあるが、とりあえず剣は持っているリンクは、かろうじて冷静を保っていた。
「レイク、あの男はお前にやるよ。」
「うん。…残りはまかせたよ。」
「ああ。」
その時、突然カイの目の前に22人の魔法使いが現れた。
「呪文さえ唱えさせなければ…100人でも敵じゃねェ。」
カイは先手必勝とばかりに魔法使い達につっこんでいった。
いまだかつてレイクとカイは魔法というものを見たことがなかったので、それがどれ程の威力があるのか全くわかっていなかったのである。2人がはじめて見る魔法に心底驚いたのは言うまでもない。
2人は突然10弾程の光の弾におそわれ、ふっきとばされた。
「ふっ…たわいもない。ムラサメなんぞを持ってるからどれ程の実力かと思えば…。」
今の光の弾は確実に2人の急所を襲った。確実に2人は死んだはずだった。
だが2人とも、たち上がった。呪文をしくじったのだろうか、考えれる答えはこれしかなかった。
「バカな!このオレが呪文をしくじっただと?!!」
それでも、リンクはまだなんとか冷静を保っていたのだが、22人の魔法使い達は、かなりの動揺をしていた。
「くっそー、訳のわからねェ術、使いやがって。」

かなりのダメージを受けてはいたものの、それでもカイは魔法使いの群につっこんでいった。動揺して、呪文を唱えられない魔法使いなどものの数ではなかった。次々と、魔法使い達の首をはねていった。

だが、突然、レイクの悲鳴が聞こえたのである。思わずカイの動きは止まってしまい、気を取り直した魔法使いのえじきとなった。

「"我 光の精霊に命ず、血の契約に従いて その力を示せ ブレイ・ガン!!"」

さっきも受けた光の弾が再びカイをおそった。レイクの倒れているすぐそばまでカイはふっとばされて、とうとう気を失った。

「てこずらせやがって。」

リンクの呪文に倒れ、気を失っているレイクの手から、未だ光を放っているムラサメは離れていた。

「ムラサメか…なんとも美しい剣だ。」

リンクはムラサメを拾い上げようとした。だが、あまりの熱さのため、つかむことができなかった。

「ぐわぁ、…なんて熱さだ…。こ、こいつ、こんな剣をどうやって持っていたんだ？」

その時、リンクの悪夢のような出来事が起こった。突然、生き残っていた5人の魔法使いがすべて爆発するような感じでふきとんだのである。

「なに?!!」

リンクはあたりを見渡した。見えるのはただひたすらに広い砂漠とタクラの洞窟だけだった。だが、ふと倒れている2人に目をやるといつのまにか、こしに剣を持っている1人の女がレイクとカイの手当てをしていた。

「い、いつの間に?! この爆発のような呪文はお前がやったのか？」

女はレイクとカイの手当てを終えるとたち上がってリンクをにらんだ。

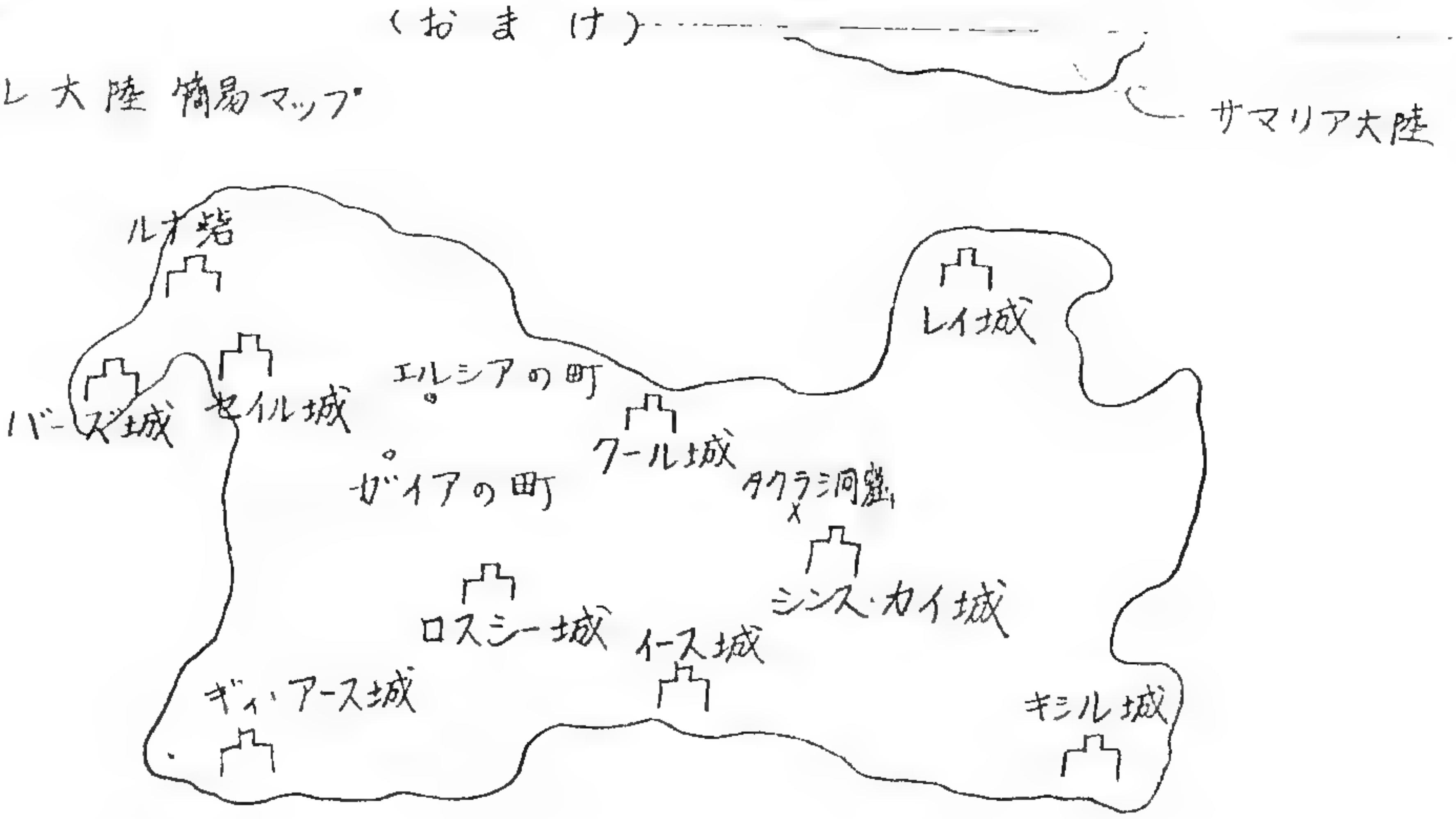
「"闇の邪気共よ、我が召喚に応じよ、キヤルン・アーチ!!"

No
Date

女が呪文を唱え終わると同時に女が向けていた左手の方向に倒れていた3体の死体が、さっきと同じように爆発した。
（あ・暗黒魔術だと〜？！ こ・この女、闇と契約を結んでいるのか？！！ な・なんてやつだ。）
いかにリンクがとてつもない魔法使いといえどもさすがに暗黒魔術はもっていなかった。
「私の名は トライロー。獣牙三人衆のトライローだ。」

（第3回　完）

（おまけ）
レ・ガール大陸簡易マップ



（おまけ）のおまけ
シンス・カイ城城主　カイザー
レイ城城主　ラーズ
ギィ・アース城城主　ラムサス
ロスシー城　城主　リンク
キシル城　城主　リーフ
クール城　城主　カリオス
イース城　城主　ギルド
バーズ城　城主　ゾーン
セイル城　城主　リゼル

◁008 京都所司代▷

VERNET #2 特別企画

☆この記事を読む前に、Danteの改造（付録ディスク及びGRS参照）をしておいて下さい。

（Aleph）

グラフィック提供：まみむめもさん。

［ダンテ・改］

Dante改

MSXマガジン・Dante・改SD ver1.20 説明書

「Ｄａｎｔｅ・改」の使い方

■操作方法

・キーボード

スペースキー	確認（決定）
リターンキー	取り消し
カーソルキー	主人公やカーソルの移動

・ジョイスティック

トリガーA	確認（決定）
トリガーB	取り消し
十字キー	主人公やカーソルの移動

・マウス

左クリック	確認（決定）
右クリック	取り消し

■ゲームの遊び方

【コマンド】

・はなす

人に話し掛けたいときは、その方向を向いてこのコマンドを実行して下さい。

・まほうつかう

現在メンバーが覚えている魔法が表示されますので使いたい魔法を選んで下さい。

・アイテムつかう

現在持っているアイテムを使います。

・アイテムそうび

現在持っているアイテムの内、武器、鎧、盾、兜、指輪、お守りを装備するときに使います。武器は攻撃力、鎧・盾・兜は防御力、指輪は素早さ、お守りは幸運の値がそれぞれ上がります。

・たいれつ

パーティーの並び方を変更します。パーティーは最大８人ですが、戦闘に参加したり、魔法やアイテムを使えるのは前の４人だけです。

・ＥＤＩＴＯＲ

ゲームを終了し、メインメニューに戻ります。

・しらべる

自分が立っている場所を調べます。

D°S. 会員数が伸びなやんでいます。みなさんの周りにもしMSX,

・ステータス
　パーティーのメンバーの状態を見るときに使います。
・アイテムわたす
　アイテムをパーティーの他のメンバーに渡すときに使います。
・アイテムすてる
　持っているアイテムを捨てます。
・ほぞんする
　今の状態をセーブします。４ヵ所にセーブできます。
・よみこむ
　セーブしてあるところから、ゲームを再開します。

【戦闘時のコマンド】

・たたかう
　装備している武器で敵を攻撃します。
・まほうつかう
　魔法を使います。
・アイテム
　アイテムを使います。
・ＡＵＴＯ
　自動的に戦います。
・にげだす
　戦闘からパーティー全員が逃げ出します。失敗することもあります。

■コンストラクションツールの使い方

【ＭＡＰについて】

Ｄａｎｔｅには３０のＭＡＰが用意されています。ＭＡＰとはファイルのようなものでマップのパターンとマップパターンの並び方、敵のグラフィックやデータ、メッセージ、パレットデータなどがすべて入っています。だから、例えばメッセージエディタで、ＭＡＰ１のデータをＭＡＰ２にセーブすると、メッセージデータだけではなくマップパターンや敵のグラフィックもセーブされますので、誤って他のマップのデータを消してしまわないように注意して下さい。

【グラフィックエディタの使い方】

・アイコン（上段左から）
　・画面を一手順前に戻す。
　・画面を上にスクロールさせる。ＭＡＰ＆ＥＮＥＭＹ　ＥＤＩＴＯＲでは使えません。

X1, MZユーザーの人がいたら、さそってみて下さい。

・画面を下にスクロールさせる。MAP&ENEMY　EDITORでは使えません。

・指定した境界色で囲まれた部分を塗りつぶす。

・同じ画面内のグラフィックパターンを16×16ドットの大きさでコピーする。

・別のMAPのグラフィックパターンを16×16ドットの大きさでコピーする。

・指定した範囲（16×16ドット）の特定の色を別の色に変える。

・32×32ドットの拡大モードになる。

・始点と終点を指定して直線を引く。

・自由に線を引く。

・対角線で向かい合った二点を指定して四角形を描く。

・パレットを変える。

・セーブ

・ロード

・指定した範囲（16×16ドット）を一色で塗りつぶす。

・グラフィックエディタを終了して、メインメニューに戻る。

・ヘルプ画面を見る。

・アニメーションするパターンをアニメーションさせる。

・画面全体を見る。MAP&ENEMY　EDITORでは使えません。

・マップパーツについて

MAP&ENEMY　EDITORの画面の右半分がマップパーツ用です。マップパーツは描いた場所によっては特定の効果をもつ場合があります。例えば、上から二段はアニメーションするパーツ用です。ゲーム中では一段目に描いたパターンと二段目に描いたパターンが交互に表示されてアニメーションします。その他にもいくつか特殊な効果のものがありますが、詳しくはヘルプのアイコンで表示されるヘルプ画面を参照して下さい。尚、「やねそと」とは主人公が屋根の下にいるとき、屋根の外に当たる部分を敷きつめるパターンです。

・OPENNINGとENDING

オープニング画面とエンディング画面のグラフィックを描くことができます。

【マップエディタの使い方】

・アイコン（左から）

・今選んでいるマップパターンが通行可能かどうか決定する。

・セーブ

・ロード

P.S. 今回の会報はどうもすかすかの様な気がします。次回から、空き

・そのマップ全体を現在選んでいるマップパターンで塗りつぶす。

・マップエディタを終了し、メインメニューに戻る。

・エディットの方法

縦３０×横４０個のマップパーツを置いてマップを作ります。Ｆ１キーを押すと屋根の下の部分を作ることができます。尚、ゲーム中においてマップのいちばん上と、いちばん下はつながっているので注意して下さい。

【アイテムエディタの使い方】

・アイテムの番号について

アイテムは全部で１２８種類作ることができます。そのうち０番から７９番までのアイテムは、幾つでも出現して、薬草のように一度使えばなくなってしまうものや、武器などの装備品に使います。８０番から１２７番までは、１個しか持てないかわりに、使っても決してなくならない特殊アイテムに使います。

・アイテムの種類

・ぶき→装備すると攻撃力が上がります。

・よろい→同じく防御力が上がります。

・たて→同上。

・かぶと→同上。

・ゆびわ→装備すると素早さが上がります。

・おまもり→装備すると幸運が上がります。

・やくそう１→ＨＰが約２０回復します。

・やくそう２→ＨＰが約９０回復します。

・やくそう３→ＨＰがＭＡＸまで回復します。

・やくそう４→死んだ人を生き返らせます。

・かぎ１→マップパターン２０番に当たるドアを開けます。

・かぎ２→同じく２１番のドアを開けます。

・かぎ３→同じく２２番のドアを開けます。

・かぎ４→同じく２３番のドアを開けます。

・てきひとり１→魔法と同じ効果を持つアイテムです。効果については魔法エディタの項を参照して下さい。

・てきひとり２→同上。

・てきひとり３→同上。

・てきひとり４→同上。

・てきＡＬＬ１→同上。

・てきＡＬＬ２→同上。

・てきＡＬＬ３→同上。

１ページの多い原稿は　A6横扱い、又はA7版扱いになるかもしれません。

・ねむらせる→同上。
・こんらん→同上。
・まほうけす→同上。
・ひとりころす→同上。
・ＡＬＬころす→同上。
・ちけいへんか→指定した場所の地形を変化させます。

【魔法エディタの使い方】

・エディットのやり方

魔法の名前と消費ＭＰを決めて下さい。効果を変更することはできません。

・魔法の種類

0　テレポート１→あらかじめ記憶した場所にテレポートします。
1　テレポート２→同上。
2　かぎをあける→すべての種類のドアの鍵を開けることができます。
3　＋ＨＰ１→ＨＰを約２０回復します。
4　＋ＨＰ２→ＨＰを約９０回復します。
5　＋ＨＰ３→ＨＰをＭＡＸまで回復します。
6　いきかえる→死んだ人を生き返らせます。失敗することもあります。
7　ＡＬＬ＋ＨＰ→全員のＨＰを約９０回復します。
8　めをさます→眠っている味方一人を起こします。
9　＋ＡＴＫ→その戦闘中攻撃力を約１０ポイント高めます。
10　＋ＤＥＦ→その戦闘中防御力を約１０ポイント高めます。
11　＋ＡＧＬ→その戦闘中素早さを約１０ポイント高めます。
12　－ＡＴＫ→敵の攻撃力を約１０ポイント下げます。
13　－ＤＥＦ→敵の防御力を約１０ポイント下げます。
14　てきひとり１→敵一体に約１０ポイントのダメージを与えます。
15　てきひとり２→敵一体に約４０ポイントのダメージを与えます。
16　てきひとり３→敵一体に約１００ポイントのダメージを与えます。
17　てきひとり４→敵一体に約２００ポイントのダメージを与えます。
18　てきＡＬＬ１→敵全体に約１０ポイントのダメージを与えます。
19　てきＡＬＬ２→敵全体に約４０ポイントのダメージを与えます。
20　てきＡＬＬ３→敵全体に約１００ポイントのダメージを与えます。
21　てきＡＬＬ４→敵全体に約２００ポイントのダメージを与えます。
22　ねむらせる→敵一体を眠らせます。
23　こんらん→敵一体を混乱させます。
24　まほうけす→敵も味方も一切の魔法が使えなくなります。

P.S. Dante2の説明書の中に「QED3.TOL」とありますが、今では入手困難

25　ＭＰとる→敵専用の魔法で、ＭＰを約１０ポイント奪います。

26　ひとりころす→敵一体を殺します。失敗することもあります。

27　ＡＬＬころす→敵全体を殺します。失敗することもあります。

【スプライトエディタの使い方】

・エディットのやり方

りくのパターン（通常時の主人公のパターン）とうみのパターン（海に当たるマップパーツ上にいるときの主人公のパターン）をエディットできます。色は一列につき１６色中３色使えますが、ＣＯＬＯＲ１と２を決定すると３は自動的に決まります。スプライトは上下左右それぞれの向きのものを２パターンずつ作れます。同じ向きの２つのパターンはアニメーションします。

・アイコン（左から）

・スプライトエディタを終了しメインメニューに戻る。

・現在描いているスプライトを消去する。

・セーブ。陸と海、両方のパターンをセーブします。

・現在選んでいる色で全体を塗りつぶす。

・りくのパターンをエディットできるようになる。

・うみのパターンをエディットできるようになる。

・パターンを別の場所にコピーする。

・パターンの左右を反転させる。

・アニメーションさせる。トリガーＢ又はリターンキーで終了します。

【キャラクターエディタの使い方】

・装備品について

そうびひんの欄にアイテムを設定しても実際にはパラメーターは変化していませんので、ゲーム中に装備して下さい。

・レベルアップについて

レベルが上がったときそれぞれのパラメーターがどのぐらい上がるか設定します。レベルアップ時には設定値のプラスマイナス１の誤差でパラメーターが上昇します。

・初期設定について

サブコマンドにあるしょきせっていを用いて行います。ゲームスタート時のパーティーの位置や所持金などを設定できます。

・他のサブコマンド

パーティーは、最初にどのキャラクターがパーティーに加わっているかを設定します。けいさんはレベルアップに必要な経験値を計算します。

のため代用として普通のグラフィックエディタで書いたものをBASICのcop

【エネミーエディタの使い方】

・敵の種類

０番から６番までの敵は通常にエンカウントする敵ですが、７番の敵はボス扱いで、イベントによってのみ登場します。

・ダメージの計算式

敵に与えるダメージ＝敵のＨＰ×（味方の攻撃力－敵の防御力）／６０

・攻撃タイプについて

敵の攻撃方法を設定します。４０％、３０％、２０％、１０％の四種類を設定します。敵は設定した行動をそれぞれのパーセンテージで行います。例えば４０％のところに魔法を設定すれば４０％の確率で魔法を唱えます。尚、ナシというのは通常の攻撃のことです。また、それぞれの攻撃タイプについて、その行動をしたときに表示されるメッセージを設定できます。メッセージは一つのＭＡＰにつき、３種類設定できます。

【メッセージエディタの使い方】

・メッセージの入力のしかた

人と会話する際のメッセージや、宝箱を開けた際のアイテムの入手や、階段による別の階への移動などはこのメッセージエディタでエディットします。マップ上のメッセージを入力したい場所でＥＤＩＴのコマンドを選んで入力して下さい。

・文法

条件／メッセージの種類　効果　文章　＠

これが基本的な文法です。条件は以下の３種類です。

・ｉ（アイテム番号）　指定したアイテム番号のアイテムを持っているか？

・ｆ（フラグ番号）　指定したフラグが立っているか？

・ｃ（キャラクター番号）　指定したキャラクターがパーティーにいるか？

フラグは０番から４９番まで使うことができます。条件の後には区切り記号の／を付けて下さい。メッセージの種類は０から４の数字で表します。内容については後述します。次に効果を書いて下さい。幾つ並べても構いません。そして文章を書き、文章の最後にはエンドマークである＠を必ず付けて下さい。

（例文）

ｆ１／０またあいましたね。＠／０＋ｆ１こんにちは。＠

（意味）

まず最初の条件（ｆ１）でフラグ１が立っているかどうかをチェックします。最初の状態ではフラグ１は立っていないので、次の条件に移ります。次の条件は本来２番目の区切り記号の前にあるのですが、特に条件のないときは省

Y命令でセーブしなおしたものを使っても正常に動作します。

略します。つまり、無条件で２番目の区切り記号以下の文章が実行されます。次にある数字の０はメッセージの種類を表しています。０は通常のメッセージを表します。その次の＋ｆ１というのが効果です。これはフラグ１を立てるという意味です。そして「こんにちは。」というメッセージが表示されます。もう一度話し掛けたときには、１回目でフラグ１が立っているので１番目の区切り記号以下の文章が実行されます。効果は書いていないので何もありません。「またあいましたね。」という文章が表示されます。

・メッセージの種類

０　会話や宝箱に使う通常のメッセージです。様々な効果を使うことができます。効果については後述します。効果のすぐ後からエンドマークの直前までのメッセージを表示します。途中に＃があればゲーム中の表示では改行してキー入力待ちになります。スペースキーかトリガーＡを押せば続きが表示されます。

１　階段で別の階に行くときや町から出るときなどの移動の際に使います。

（例文）

／１ｍ５ｘ４ｙ３ｐ２ｅ１まちからでます。＠

（意味）

ＭＡＰ５のマップのＸ座標４、Ｙ座標３の位置に移動し、２番のＢＧＭを鳴らし、敵が出現するようにし、「まちからでます。」というメッセージを表示する。

・ｍ　移動先のマップ番号。

・ｘ　移動先のＸ座標。

・ｙ　移動先のＹ座標。

・ｐ　移動後のＢＧＭ。

・ｅ　移動後の敵の出現。０のときは敵は出て来ず、１のときは出現します。

２　店のメッセージ。

（例文）

／２ｉ２ｉ１４ｉ３４ｉ４２＠

ｉの後に指定し番号のアイテムを売ります。売りに出せるアイテムは６種類までです。上の例文では２番と１４番と３４番と４２番のアイテムを売っていることになります。メッセージは付けられません。

３　宿屋のメッセージです。ｇ２０＠のように宿代を書きます。上限は９９９９です。

４　死んだ人を生き返らせる施設です。宿屋と同じくｇ１００＠のように書きます。

・ＡＵＴＯについて

P.S. 次回はB.E.でSCCのレジスタなんかも紹介します。ではさようなら～。

サブコマンドのＡＵＴＯを選ぶとそのメッセージは、主人公がそのメッセージの登録されている場所に入ったら自動的にそれが表示されます。強制的にイベントを起こしたいときなどに使います。

・効果について

＋ｉ　アイテムが手に入ります。アルファベットの後にアイテム番号を書いて下さい。

－ｉ　アイテムを失います。同様にアイテム番号を書いて下さい。

＋ｇ　金が手に入ります。アルファベットの後に金額を書いて下さい。範囲は０から９９９９までです。

－ｇ　金を失います。同様に金額を書いて下さい。

＋ｆ　フラグを立てます。アルファベットの後にフラグ番号を書いて下さい。

－ｆ　フラグを降ろします。同様に番号を書いて下さい。

＋ｈ　パーティー全員のＨＰを増やします。アルファベットの後に増加量を書いて下さい。範囲は０から９９９までです。

－ｈ　パーティー全員のＨＰを減らします。同様に減少量を書いて下さい。

＋ｍ　パーティー全員のＭＰを増やします。アルファベットの後に増加量を書いて下さい。範囲は０から９９９までです。

－ｍ　パーティー全員のＭＰを減らします。同様に減少量を書いて下さい。

＋ｊ　魔法を覚えます。アルファベットの後に魔法番号を書いて下さい。

－ｊ　魔法を忘れます。同様に番号を書いて下さい。

＋ｃ　パーティーに、指定したキャラクターを加えます。アルファベットの後にキャラクター番号を書いて下さい。

－ｃ　指定したキャラクターをパーティーから外します。同様に番号を書いて下さい。

＋ｂ　ボスキャラクターが出現します。数値は不要です。

＋ｅ　エンディングが始まります。数値は不要です。

＋ｘｙｐ　爆発音と共に地形を変化させます。ｘ，ｙ，ｐそれぞれの後に数値を書いて下さい。ｘ変化させたい地形のＸ座標、ｙは同じくＹ座標、ｐは地形変化後のマップパターンの番号です。

－ｘｙｐ　効果は上と同じですが、無音で地形が変化します。

＋ｗ　主人公を自動的に動かします。アルファベットの後に０から３の数値を書いて下さい。数値は幾つも並べて書くことができます。０は上へ、１は右へ、２は下へ、３は左へそれぞれ主人公を移動させます。＋ｗ１０２３なら、主人公は右上下左と動きます。

＋ｔ　「はい」「いいえ」の選択肢が表示されます。数値は不要です。「はい」

を選んだ場合はフラグ0が立ち、「いいえ」を選んだ場合にはフラグ0が降ろされます。

+u　「はい」「いいえ」をトリガーAとBで決定します。数値は不要です。フラグは上と同じようになります。

+s　スプライトパターンを交換します。アルファベットの後に数値を書いて下さい。スプライトデータは「5SPR−n．DAT」というファイル入っていますが、数値はこのnの部分に当たります。尚、「Dante」のスプライトエディタでセーブした場合はn＝0となりますので、後からファイル名を変更してnの数値を変えて下さい。

+v　効果音を鳴らします。アルファベットの後に番号を書いて下さい。範囲は0から8です。

+k　BGMを変更します。アルファベットの後にBGM番号を書いて下さい。

+a　特殊イベントが発生します。特殊イベントについては後述します。アルファベットの後にイベント番号を書いて下さい。

+l　画面を最大の明るさにします。アルファベットの後に1，2，4のいずれかの数値を書いて下さい。数値は明るくなるステップで、1はゆっくり、4は一気に明るくなります。戦闘などの後は元の明るさに戻ります。

+d　画面を最も暗い状態にします。アルファベットの後に1，2，4のいずれかの数値を書いて下さい。数値の意味については上と同じです。

+q　画面を一段階明るくします。数値は不要です。

+r　画面を一段階暗くします。数値は不要です。

■特殊イベントの作成について

特殊イベントとは、メッセージ画面に切り替わるイベントのことです。メッセージのほかに64×64のグラフィックを二つ表示できます（主に会話をしているキャラクターのグラフィック）。特殊イベントを作るにはまず”KANJI．TOL”というファイルを実行して下さい。

【KANJI．TOLの使い方】

・記号について

- ￥　上段漢字表示
- ＄　下段漢字表示
- ＋　上段グラフィック表示（要数値2桁）
- −　下段グラフィック表示（要数値2桁）
- ＃　上段漢字消去
- ％　下段漢字消去

＞　上段グラフィック消去

＜　下段グラフィック消去

¦　中央横線表示

＊　ウェイト

＆　改行

＠　エンドマーク

¨　パレット変更（要数値２桁）

；　中央横線消去

～　配列切り替え

例えば「あいうえお」と画面の上半分の欄に表示したいときは￥あいうえお＠と書きます。尚、グラフィックの表示やパレット変更の後の数値はそれぞれグラフィックの番号と、パレットの番号です。メッセージに漢字を使いたいときは、その漢字の音読み（音読みがない場合や特殊な場合は訓読み、音読みが複数ある場合は最もよく使われると思われる読み）の最初の一字を入力してＳＥＬＥＣＴキーを押して変換して下さい。メッセージを書くページは４ページあります。メッセージが出来上がってセーブすると、”ＥＶＥｎ．ＰＲＥ”と”ＭＥＳＳｎ．ＰＲＥ”の二つのファイルができます。今度は”Ｄ”というファイルをロードして「Ｄａｎｔｅ」のディスクを入れた後、実行します。すると”ＥＶＥｎ．ＤＡＴ”と”ＭＥＳＳｎ．ＤＡＴ”と”ＳＵＢｎ．ＤＡＴ”の３つのファイルができます。これで特殊イベントの完成です。

【特殊イベント用グラフィックの作成】

まず、”ＧＥＤ３．ＴＯＬ”を実行して６４×６４のグラフィックを描いて下さい。それをセーブしたら、”ＣＨＲＢＳＡＶＥ”をロードして、「Ｄａｎｔｅ」のディスクを入れてから実行して下さい。そうすると”ＣＨＲｎｎ”というファイルができます。ｎｎはグラフィックの番号です。必ず２桁にして下さい。

■”ＤＲＡＴ”について

”ＤＲＡＴ”というファイルをロードして、メッセージ部分などを変更することによって戦闘中のメッセージなどを変えることができます。メッセージのある場所はＬＩＳＴで見付けて下さい。その他の変更については以下のとおりです。

オプションエフェクト設定　８５２０行～８５６０行

エンカウント確率　８５１０行

バトル曲選定　８０００行～８０４０行（ボスなら必ず１５番のＢＧＭ）

■その他の機能について

ゲーム中、かなキーをロックしておくと敵が出現しません。また、戦闘中にかなキーをロックしておくと戦闘終了時に得られる経験値が１０倍になります。テストプレーなどに活用して下さい。

☆ページ数の都合により、原稿一部削除しました。あしからず。(Ne